PlayStation
PAL
ARMY MEN®
LOCK 'N' LOAD™
3DO™
REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™
PlayStation®

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Army Men Lock 'n' Load © 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Lock 'n' Load, Real Combat. Plastic Men., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. Published by The 3DO Company. Developed by The 3DO Company.

Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03414

TABLE OF CONTENTS

STARTUP INFORMATION 2

DEFAULT CONTROLLER FUNCTIONS 3

- SOLDIER CONTROLS 3
- VEHICLE CONTROL (MOTORCYCLE, ASSAULT RAFT AND CARGO TRUCK) 4
- VEHICLE CONTROL (TANK) 5
- VEHICLE CONTROL (SUBMARINE) 5

GETTING STARTED FROM THE MAIN MENU 6

MAIN GAME SCREEN 11

PAUSE SCREEN 12

WEAPONS 13

- STANDARD WEAPONS 13
- HEAVY WEAPONRY 16

EQUIPMENT 17

VEHICLES 18

BATTLEGROUND ENEMIES 19

ENEMY VEHICLES 21

CAMPAIGNS 22

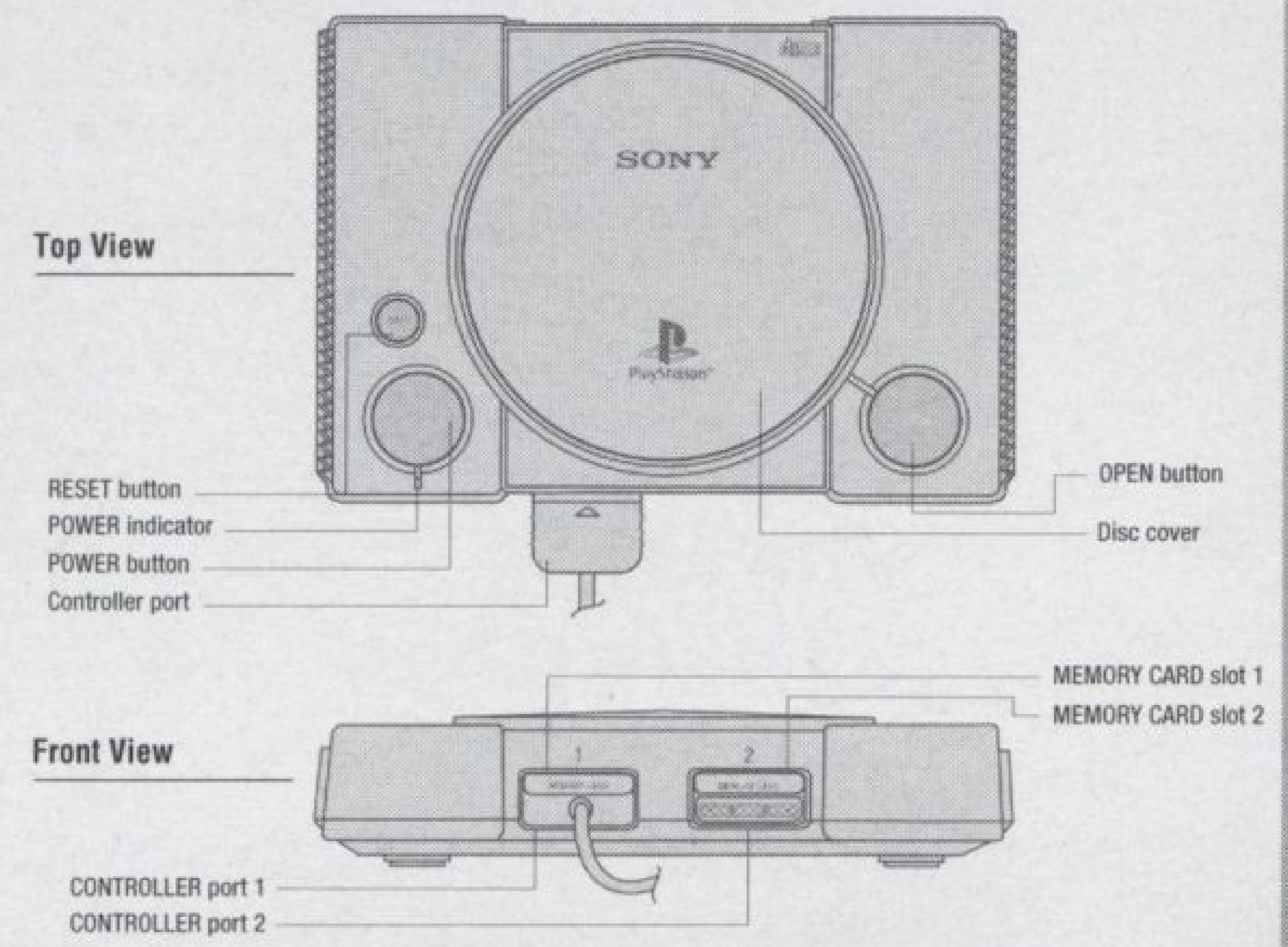
CUSTOMER SUPPORT 27

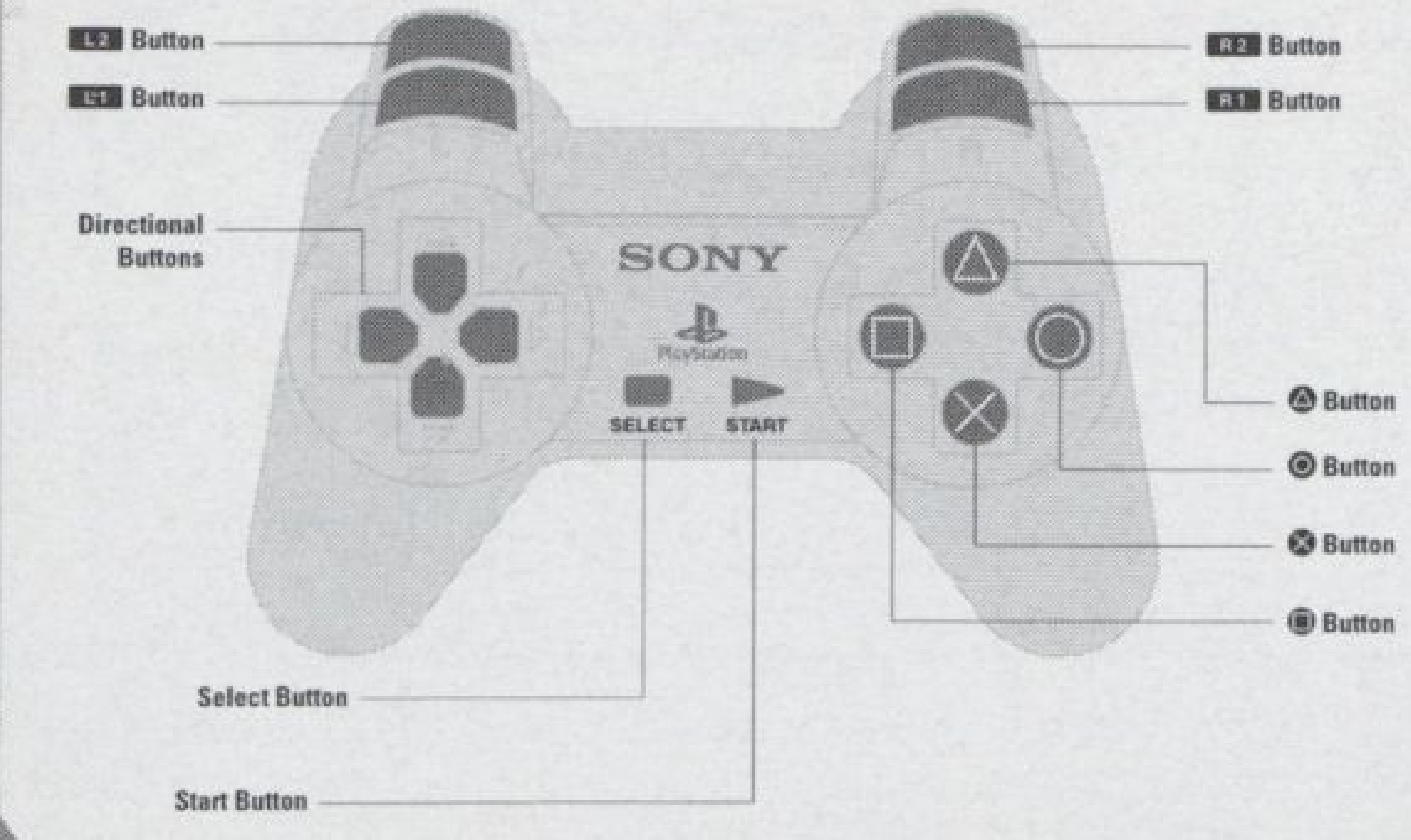
ARMY MEN®

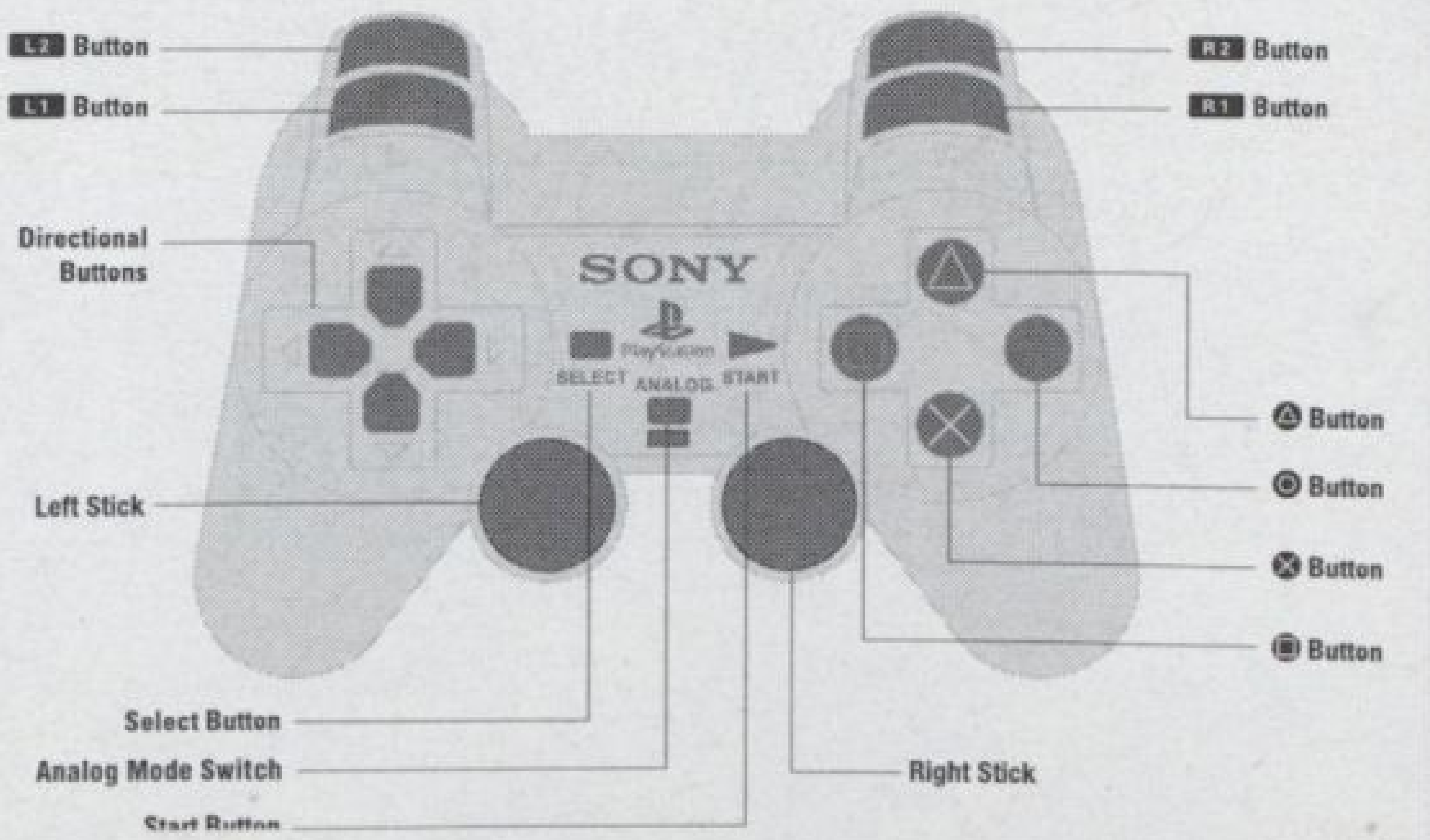
STARTUP INFORMATION

Set up your PlayStation® game console according to the instructions in its Instruction Manual. Make sure the power is off before inserting or removing a disc. Insert the Army Men®: Lock 'n' Load™ disc and close the Disc Cover. Insert game controllers and turn on the PlayStation game console. Follow on-screen instructions to start a game.

If you wish to load or save information during play, insert a MEMORY CARD, with at least 1 free MEMORY CARD block into MEMORY CARD slot 1. It is advised that you do not insert or remove peripherals or MEMORY CARDs once the power has been turned on.







ARMY MEN®

DEFAULT CONTROLLER FUNCTIONS

SOLDIER CONTROLS

DIRECTIONAL BUTTON ↑/FORWARD:	SOLDIER RUNS FORWARD.
DIRECTIONAL BUTTON ↓/BACKWARD:	SOLDIER WALKS BACKWARD.
DIRECTIONAL BUTTON ←:	SOLDIER TURNS LEFT.
DIRECTIONAL BUTTON →:	SOLDIER TURNS RIGHT.
⊗:	FIRES WEAPON.
△:	CYCLES WEAPON/EQUIPMENT INVENTORY FORWARD.
□:	CYCLES WEAPON/EQUIPMENT INVENTORY BACKWARD.

ADVANCED COMBAT

○+ DIRECTIONAL BUTTON ← OR →:	SOLDIER PERFORMS A FAST TURN.
L1+DIRECTIONAL BUTTON ← OR →:	SOLDIER PERFORMS A SIDE STEP.
R2 (HOLD):	SOLDIER DUCKS AND STAYS PRONE.
L2+ DIRECTIONAL BUTTON:	SOLDIER ROLLS IN THE DIRECTION PRESSED, THEN REMAINS KNEELING.

WHEN KNEELING

DIRECTIONAL BUTTON ↑ OR ↓:	SOLDIER STANDS AND MOVES.
R2 (HOLD)+ DIRECTIONAL BUTTON ↑ OR ↓:	SOLDIER MOVES TO CRAWL POSITION.
R2 (HOLD)+ DIRECTIONAL BUTTON ↑ OR ↓(HOLD):	SOLDIER CRAWLS.

DEFAULT CONTROLLER FUNCTIONS

SPECIAL WARFARE: COMBAT CAM

R1:	BRINGS UP FIRING CURSOR AND ENTERS COMBAT CAM (TOGGLE).
DIRECTIONAL BUTTON (WHEN IN COMBAT CAM):	MOVES THE CURSOR AROUND IN COMBAT CAM VIEW.
L1 + DIRECTIONAL BUTTON (WHEN IN COMBAT CAM):	SOLDIER MOVES AROUND IN COMBAT CAM VIEW.

ALL (VEHICLE AND SOLDIER)

SELECT (HOLD):	BRINGS UP MAP SCREEN.
START:	PAUSES AND UN-PAUSES GAME AS WELL AS BRINGS UP YOUR OPTIONS.

★ VEHICLE CONTROL (MOTORCYCLE, ASSAULT RAFT AND CARGO TRUCK)

⊗:	FIRES WEAPON/HORN.
DIRECTIONAL BUTTON ↑/FORWARD:	VEHICLE ACCELERATES FORWARD.
DIRECTIONAL BUTTON ↓/BACKWARD:	VEHICLE ACCELERATES BACKWARD.
DIRECTIONAL BUTTON ←:	VEHICLE TURNS LEFT.
DIRECTIONAL BUTTON →:	VEHICLE TURNS RIGHT.
R1:	RAISES THE WEAPON TRAJECTORY ANGLE.
R2:	LOWERS THE WEAPON TRAJECTORY ANGLE.
L1 (HOLD):	BRINGS UP REAR VIEW.
◎+ DIRECTIONAL BUTTON ← OR →:	MAKES VEHICLE PERFORM A FAST TURN.

VEHICLE CONTROL (TANK)

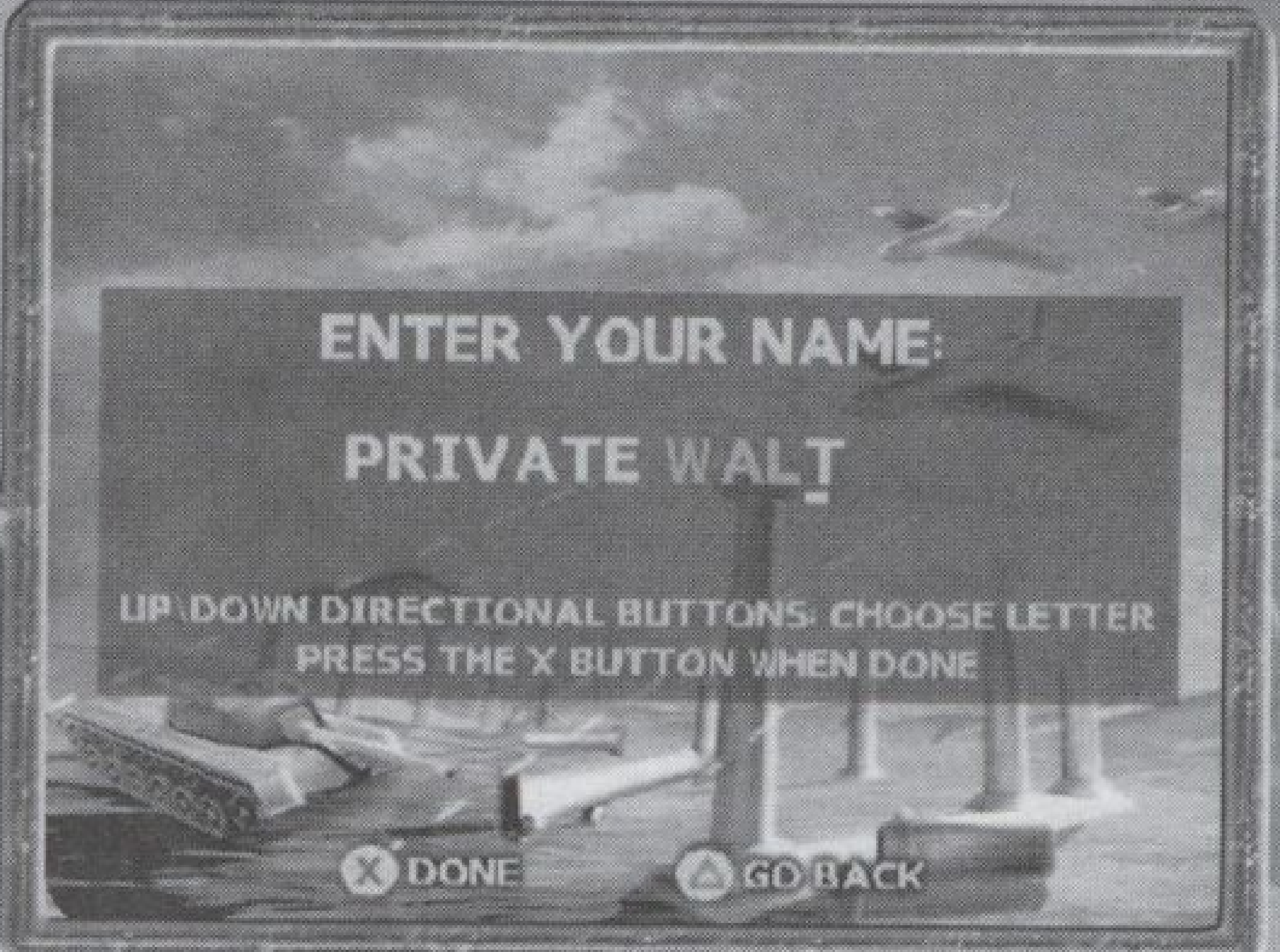
✕:	FIRES WEAPON.
L1 + R1:	TANK ACCELERATES FORWARD.
L2 + R2:	TANK ACCELERATES BACKWARD.
L1:	SPINS THE TANK FORWARD AND COUNTER-CLOCKWISE.
L2:	SPINS THE TANK BACKWARD AND CLOCKWISE.
R1:	SPINS THE TANK FORWARD AND CLOCKWISE.
R2:	SPINS THE TANK BACKWARD AND COUNTER-CLOCKWISE.
L1 + R2:	SPINS THE TANK "ON A DIME" TO THE LEFT.
R1 + L2:	SPINS THE TANK "ON A DIME" TO THE RIGHT.
DIRECTIONAL BUTTON ⬇/BACKWARD:	RAISES THE WEAPON TRAJECTORY ANGLE.
DIRECTIONAL BUTTON ⬆/FORWARD:	LOWERS THE WEAPON TRAJECTORY ANGLE.
DIRECTIONAL BUTTON ⬅:	MOVES THE TANK TURRET LEFT.
DIRECTIONAL BUTTON ➡:	MOVES THE TANK TURRET RIGHT.
△ OR □:	TOGGLES BETWEEN CANNON AND MACHINE GUN.

VEHICLE CONTROL (SUBMARINE)

✕:	FIRES WEAPON.
DIRECTIONAL BUTTON ⬆/FORWARD:	SUBMARINE ACCELERATES FORWARD.
DIRECTIONAL BUTTON ⬇/BACKWARD:	SUBMARINE ACCELERATES BACKWARD.
DIRECTIONAL BUTTON ⬅:	SUBMARINE TURNS LEFT.
DIRECTIONAL BUTTON ➡:	SUBMARINE TURNS RIGHT.
R1:	SUBMARINE RISES.
R2:	SUBMARINE DIVES.
L1 (HOLD):	BRINGS UP REAR VIEW.
○ + DIRECTIONAL BUTTON ⬅ OR ➡:	MAKES SUBMARINE PERFORM A FAST TURN.

GETTING STARTED FROM THE MAIN MENU

After the Title screen and intro movie, the Main Menu appears. Press the directional button ↑ or ↓ to highlight and the ⊗ button to confirm. The Main Menu has the following options available:



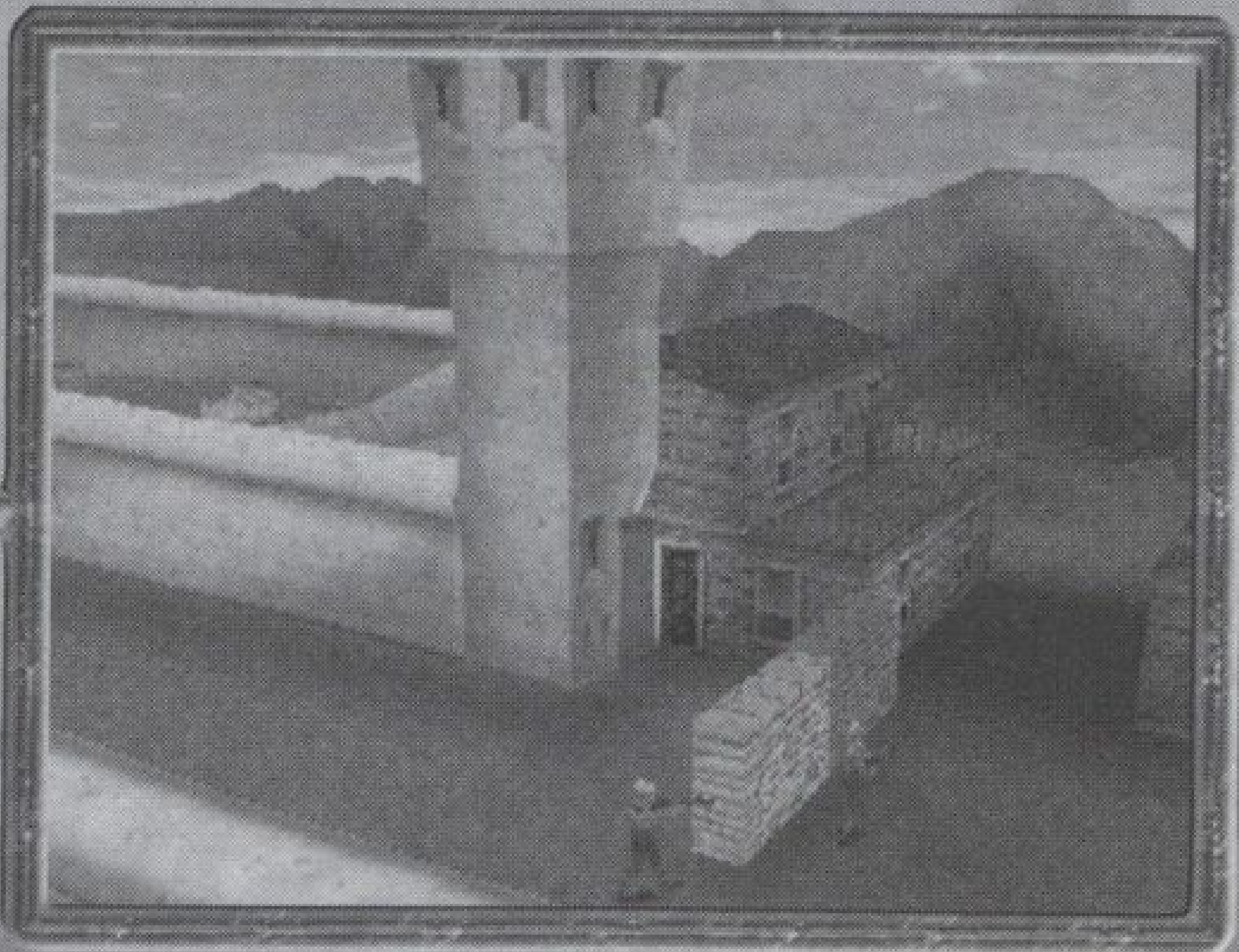
NEW GAME

Take on the role of the heroic Green soldier who must battle the invading Tan and secure peace for the Army Men world. A variety of weaponry and vehicles are available for you to find and fire away at the Tan. Get ready to smash the Tan in five battle environments!

To enter your name, select a letter by pressing the directional button ↑ or ↓, move forward or backward a letter by pressing the directional button ← or →, respectively, and press the ⊗ button to confirm the name and begin the game.

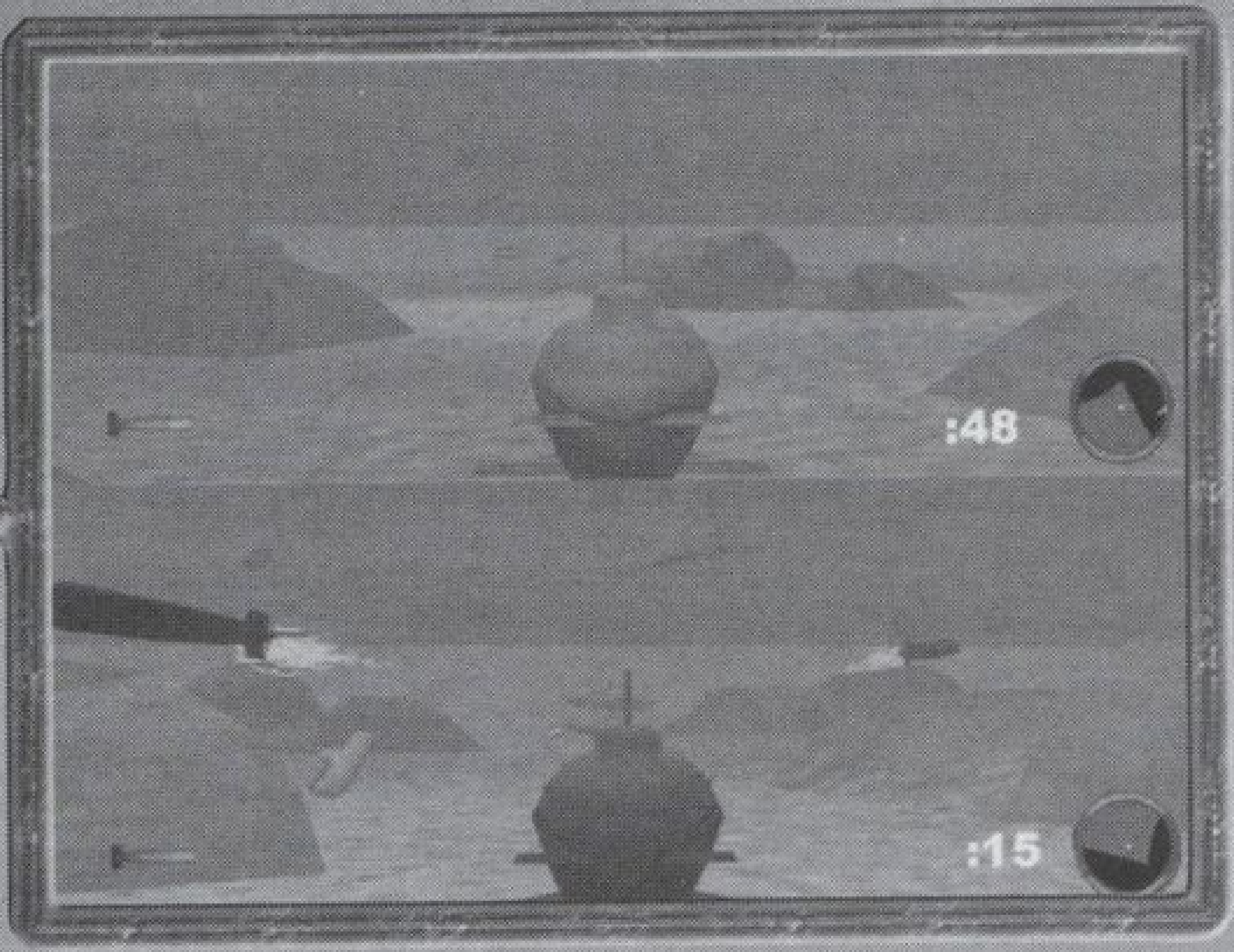
TRAINING

Training is actually two parts: Boot Camp and Combat Training. First is Boot Camp, where you fire weapons and drive vehicles as much as you like. Then there is Combat Training, which introduces you to the basics of Army Men game play. Here you engage in a series of battle exercises to attain readiness before entering battle. The key to winning ANY war is a professional, well trained army.



TWO PLAYERS

Select one of four modes here to take on the enemy! Four maps are available for you to wage war in any of the modes!

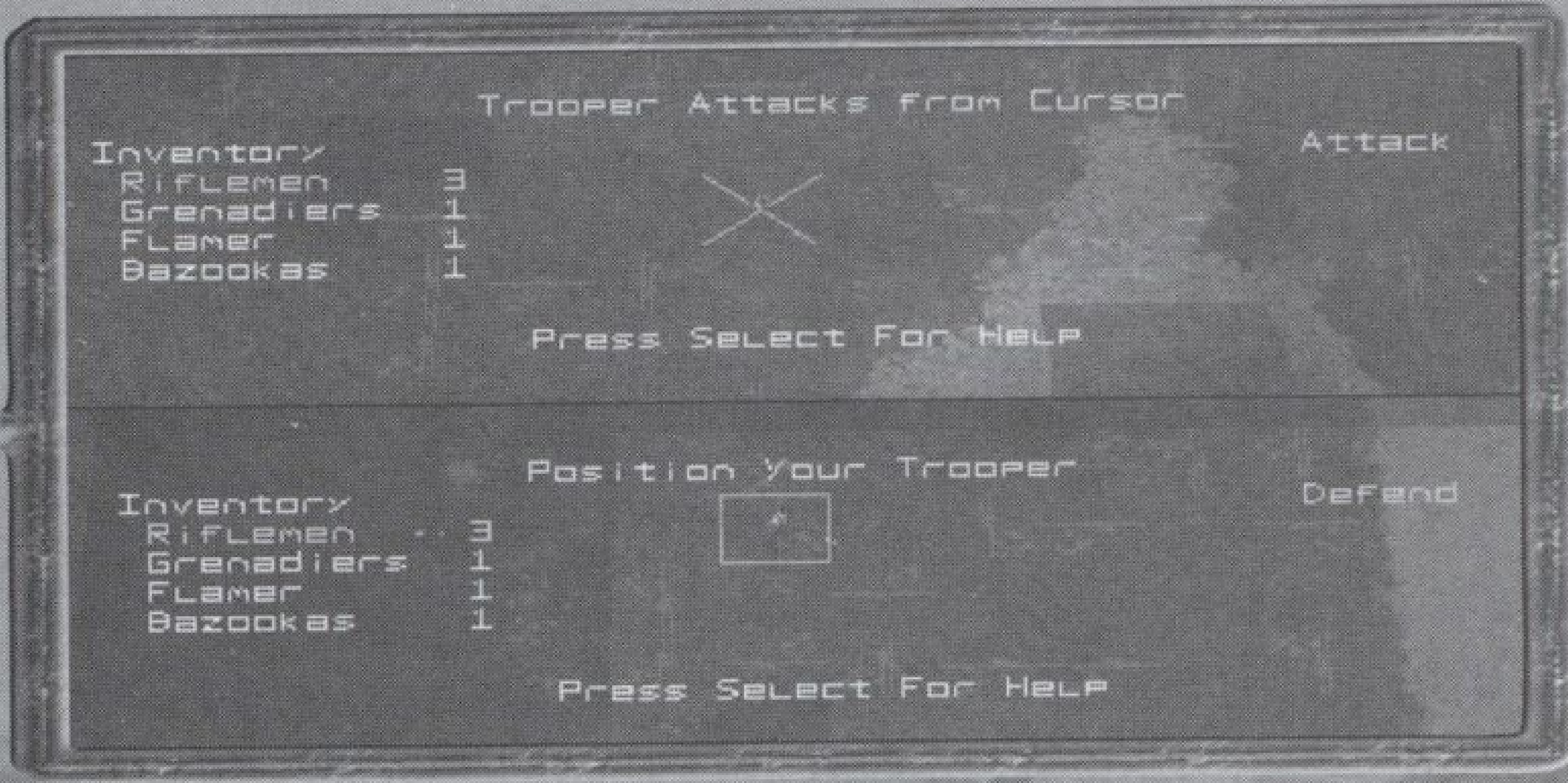


COOPERATIVE

You and a friend go against the computer in Cooperative mode. Rely on your friend to distract the enemy to allow you to sneak behind the enemy and catch them off guard!

CAPTURE THE FLAG

You and your opponent try to make it into each other's territory, capturing the other's flag and returning it for the win. But before you begin play, you get to place your allies on the battlefield with the player editor.



The player editor is fun to use and gives an endless variety of ways you can set up your army on the land. After you select the battlefield, the player editor screen appears. The following is information on how to set up the playfield for both players:

CAPTURE THE FLAG (CONT.)

- At any time, press the Select button to bring up the on-screen Help menu.
- Press any directional button to scroll the screen.
- On the left of the screen is a list of Army Man types you place. Press the ■ button to highlight the next Army Man type.
- Before you set an Army Man on the playfield, you have the option of making that Army Man defend or attack. When an Army Man defends, he stays at his post until he is destroyed. When in attack mode, the Army Man's starting point is selected and he follows a path to a pre-determined objective. Press the ● button to toggle between attack and defend.
- Note that with Army Men units selected to defend, you can place them on the map manually. Red squares are the only sections where you cannot place an Army Man. Press the Directional Buttons to move the defending Army Man to any part of the screen.
- If desired, you can change your current viewing angle of the field to help you make decisions of where to place the Army Men. Press R2 to zoom in on the map and R1 to zoom out. You can also press L1 to scroll the map towards you or L2 to scroll the map away from you.
- Once the Army Man type, combat status (attack or defend), and place on the map have been decided, press the ✕ button to place the Army Man unit. At any point prior to pressing the ✕ button you can change the selections you have made for that particular Army Man.

Once both players have placed all Army Men on the map, it's time to battle!

GRUDGE MATCH

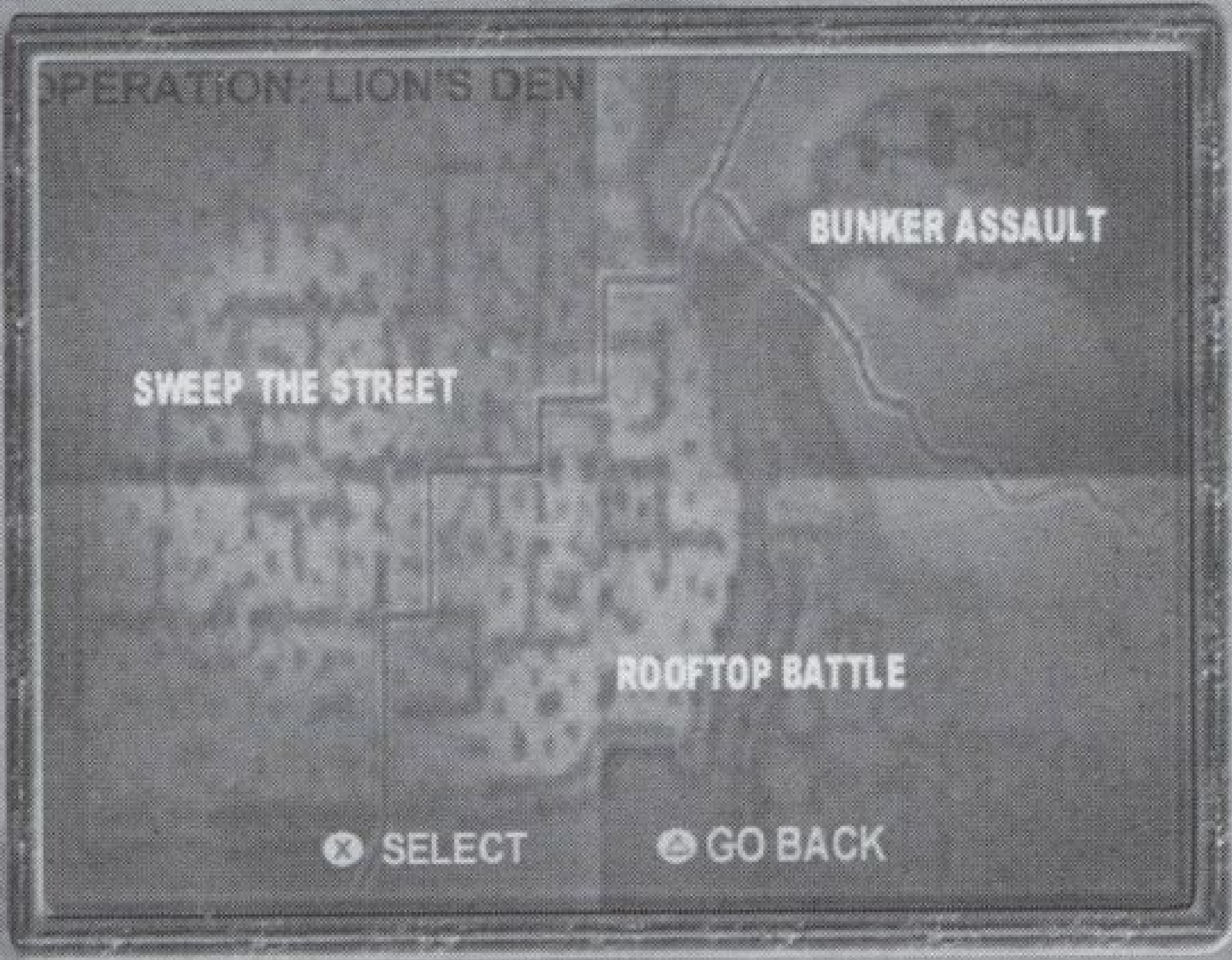
In this game, it's simply all out war between you and your adversary. The goal here is to eliminate your opponent a predetermined number of times before he/she eliminates you.

STEAL THE BACON

Both you and your opponent hunt for the bacon. Once your Army Man collects the bacon by walking over it, your timer starts counting downward. The bacon is dropped and the timer freezes if your Army Man is destroyed. Each time you reacquire the bacon, your timer continues climbing downward from where it left off. You win if you are able to hold onto the bacon for a predetermined period of time. Of course, your opponent is trying to do the same, so if he/she acquires the bacon, don't let him/her have it for too long!

SAVED GAMES

Here you load a previously saved game from the memory card.



OPTIONS

AUDIO

Change the sound and ambience levels for the game. Press the directional button ⬆ or ⬇ to toggle between the audio options. For either option, press the directional button ⬅ to decrease the level and the directional button ➡ to increase the level.

DIFFICULTY

Set the difficulty level for the game: Easy for not too hard play, **Normal** for standard play and **Hard** for an extremely challenging game.

CONTROLLER 1, CONTROLLER 2

Highlight either of these depending on which one you wish to modify.

Once selected, you have the following three choices: **Configuration** to change the button configuration for your game controller, **Vibration** to toggle whether the game controls are affected by game play or not (Analog Controller (DUALSHOCK) only), or Exit to return to the previous screen.

When Configuration is selected, the Controller screen appears. Press the directional button ↑ or ↓ to scroll through the configuration types. At any time you can press the directional button ← or → to view how this configuration type affects your controls for the various drivable vehicles in the game. When you have highlighted your desired control configuration type press the ⊗ button to select.

CREDITS

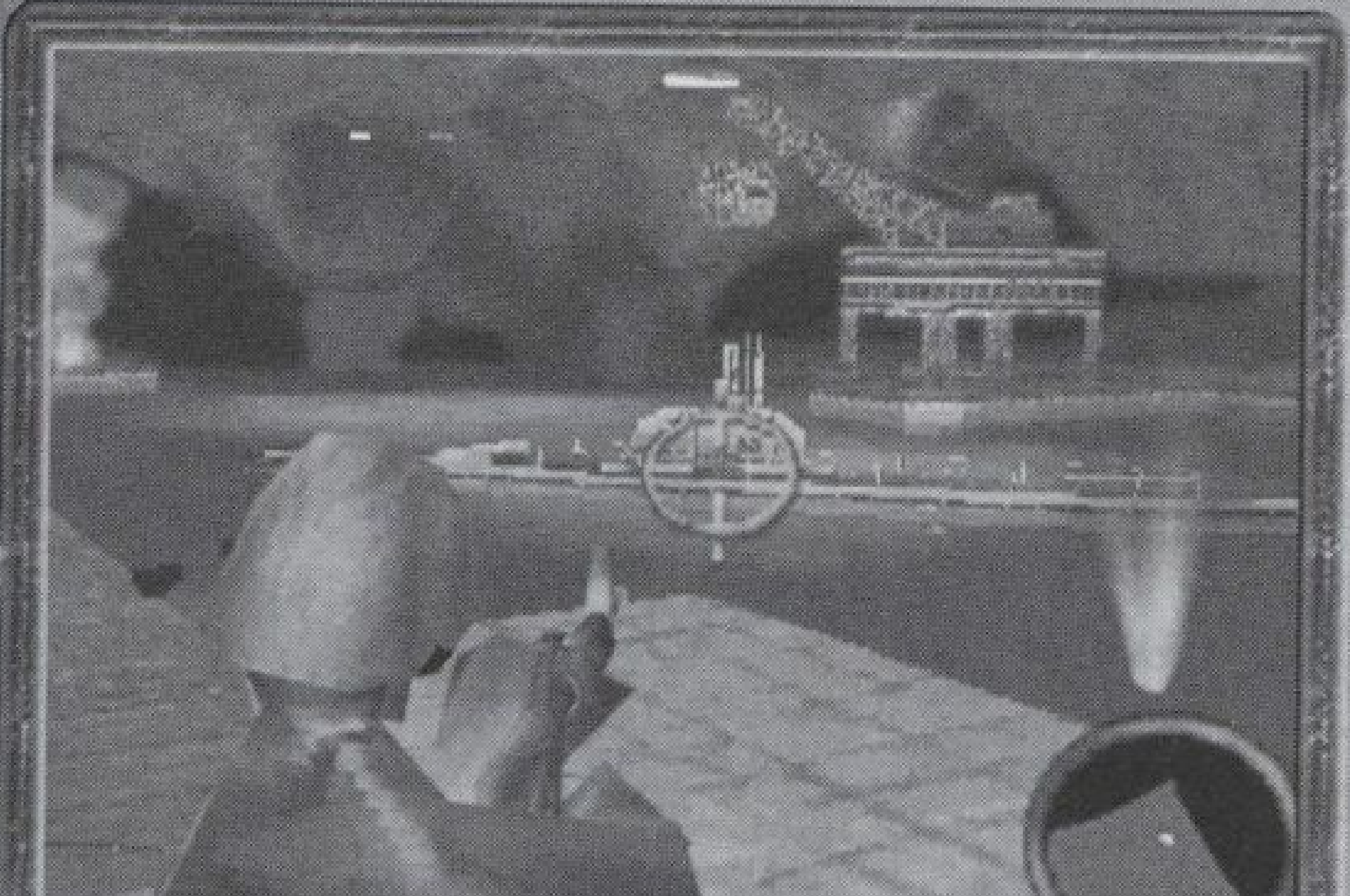
Select this to see the names of the people who brought you this game.

LANGUAGE

Select this to change the language.

NOTE ON COMBAT CAM

In either one player or two player games, enter Combat Cam for precision firing. The closer perspective should help with guiding fire to an intended target. Press the R1 button during game play to change the viewing perspective to Combat Cam. Press again to return to the default view of the game.



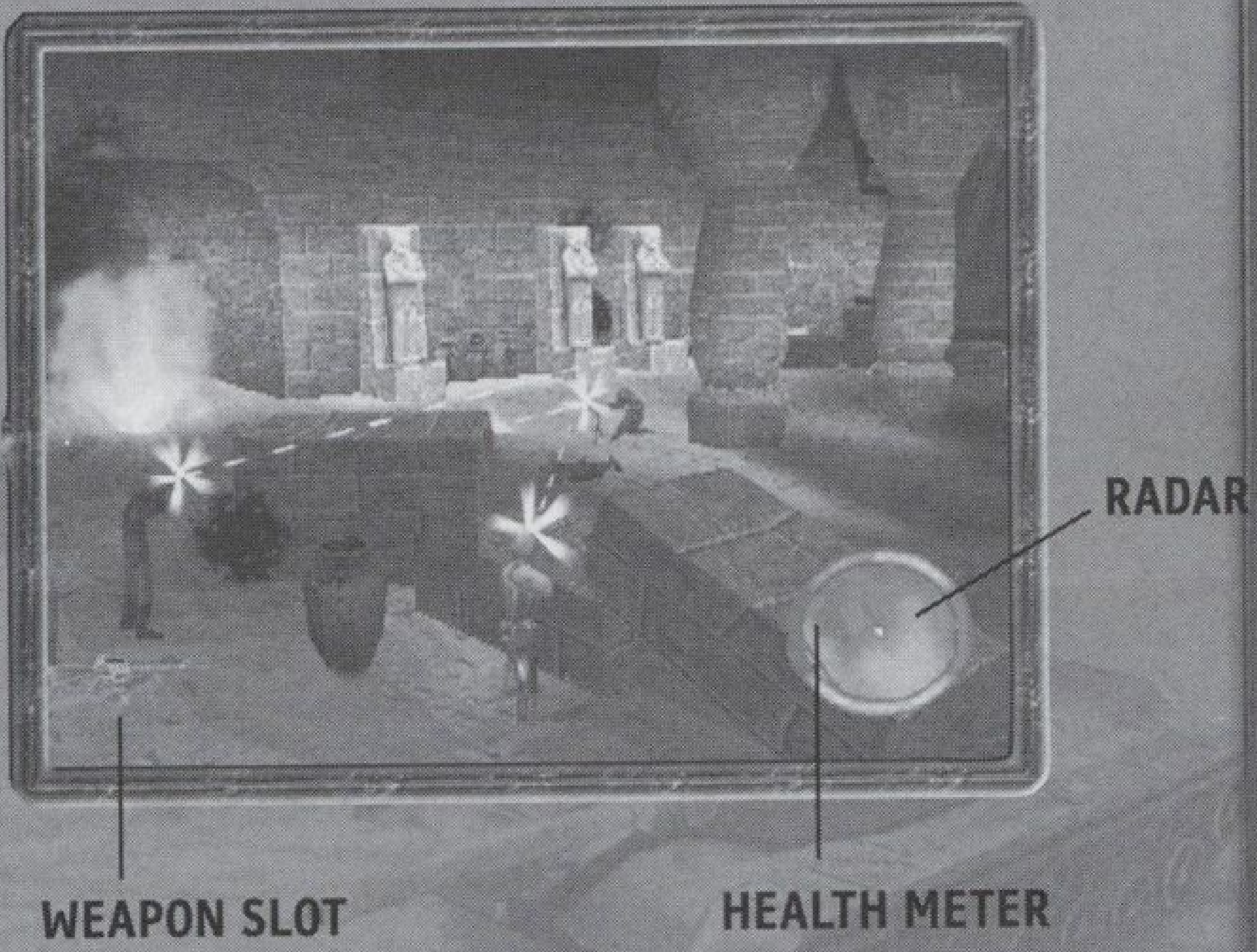
MAIN GAME SCREEN

WEAPON SLOT

This icon represents the weapon currently active. Scroll through the Weapon Slot by pressing the △ or □ button. Fire the weapon by pressing the ✕ button.

HEALTH METER AND RADAR

The Radar rotates when you change direction in the game. It always displays north as a helpful point of reference, indicated by the green arrow. The Health Meter is represented as a ring around the Radar. A green ring indicates full health. As damage is taken, sections of the ring turn red. A completely red ring means the Army Man has been destroyed. Green and Tan markers show the location of friendly and enemy soldiers. The waypoint objectives appear as bright red blips on the Radar. Should the current objective be beyond the Radar range, it appears on the edge of the Radar.

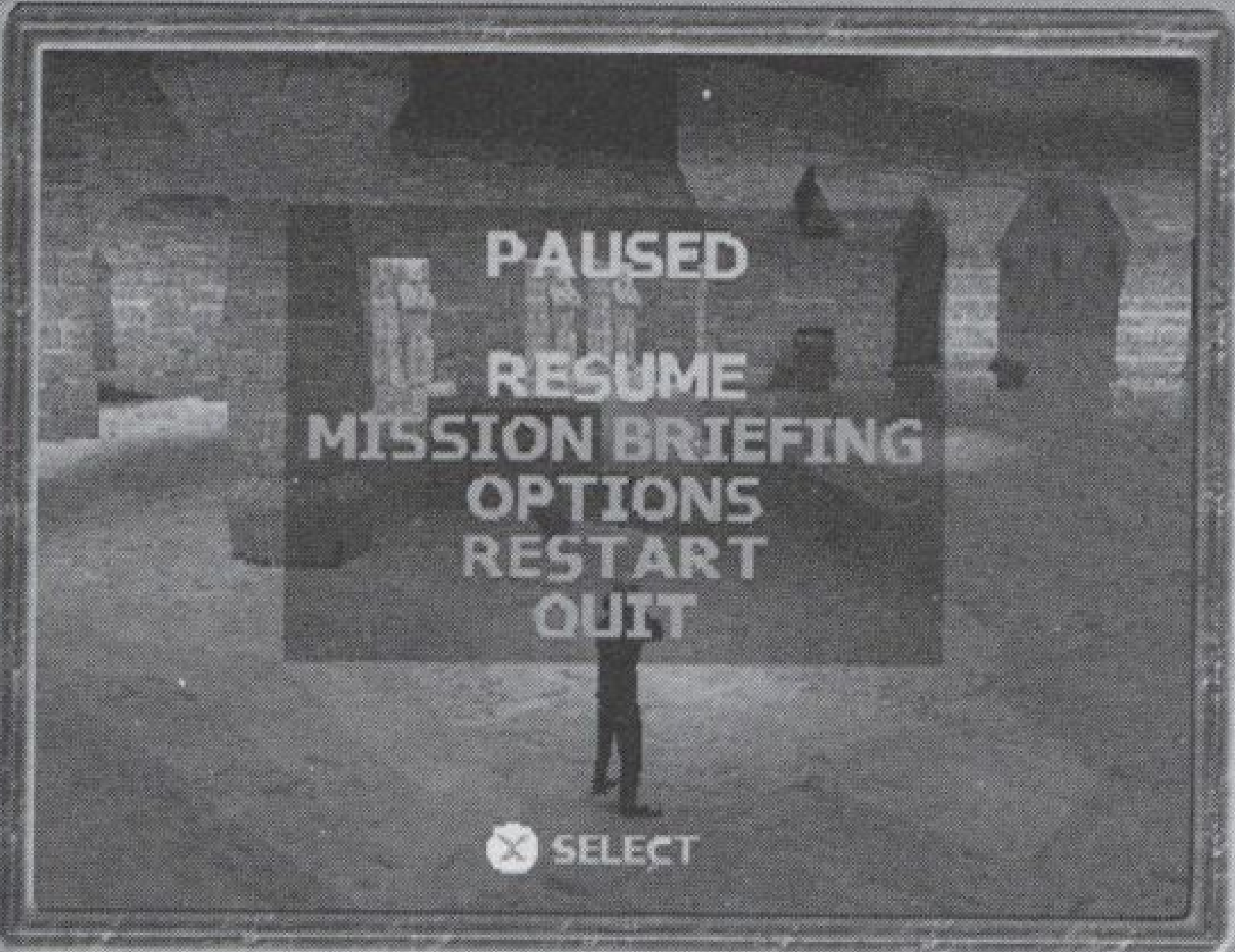


PAUSE SCREEN

The Pause Screen comes up when the START button is pressed during game play. The game pauses when this screen is displayed. The following options are available:

RESUME

This brings you back to the game.



MISSION BRIEFING

This lets you view the current mission briefing.

OPTIONS

Select to change the Audio, Vibration or Crosshair settings for the game. See page 9 for Audio options. With the Crosshair option, you toggle whether to have the crosshairs appear in the game or not.

RESTART

This restarts the current mission.

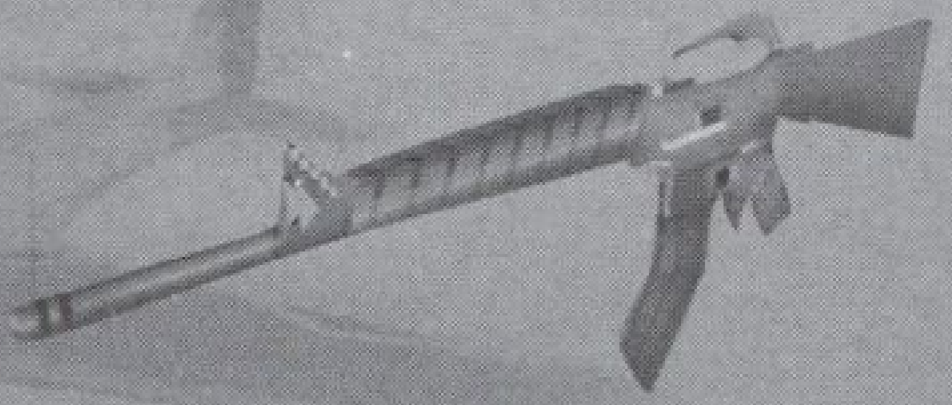
QUIT

This quits the current mission and brings you back to the Main Menu screen.

WEAPONS

STANDARD WEAPONS

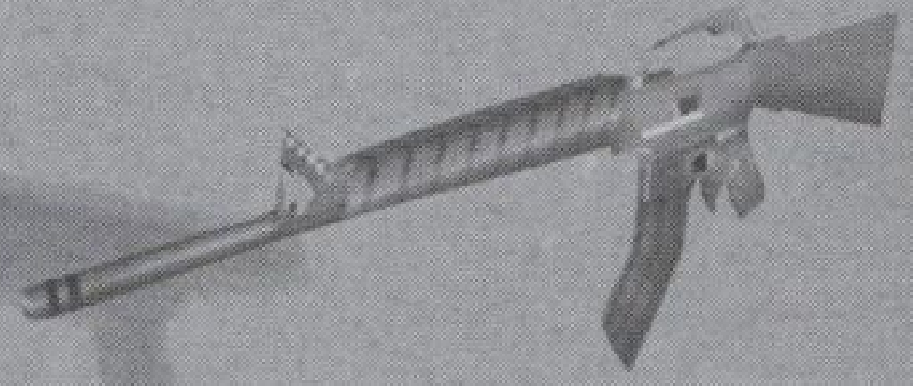
RIFLE



Aim and Fire: With the Rifle selected, press the ⊗ button to fire.
Move and Fire: When you are moving, rounds travel straight ahead.
Ammo: Unlimited ammo.
Damage at Impact: Slight damage.

AUTO RIFLE

Aim and Fire: Your Rifle automatically turns into an Auto Rifle when you acquire the Auto Rifle. With your Rifle selected as the current weapon, hold down the ⊗ button to fire a continuous stream of bullets. Rotate while firing by pressing the directional button ← or →.

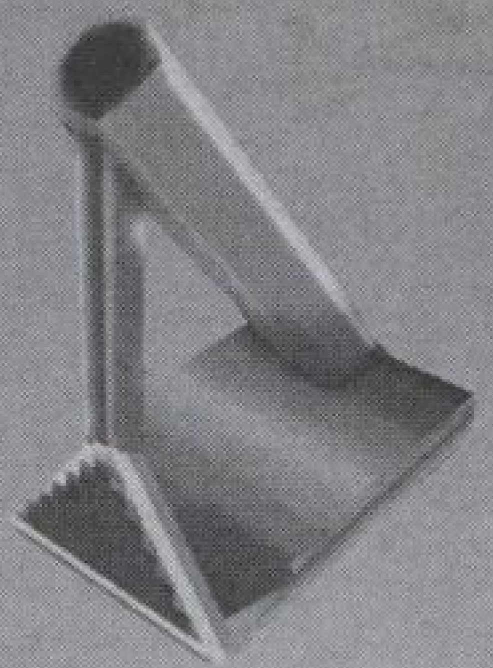


Move and Fire: When you are moving, rounds travel straight ahead.
Ammo: Carrying capacity is 250 rounds.
Damage at Impact: Slight damage per round.

GRENADE

Aim and Fire: With the Grenade selected, hold down the ⊗ button to bring up the Grenade cursor. The cursor travels back and forth from your position to the throw range limit. Press the directional button ← or → to adjust the throw direction. Release the ⊗ button to stop the cursor and throw the Grenade to its location.
Move and Fire: You cannot throw a Grenade while moving.
Ammo: Carrying capacity is 10 Grenades.
Damage at Impact: Moderate damage.

MORTAR



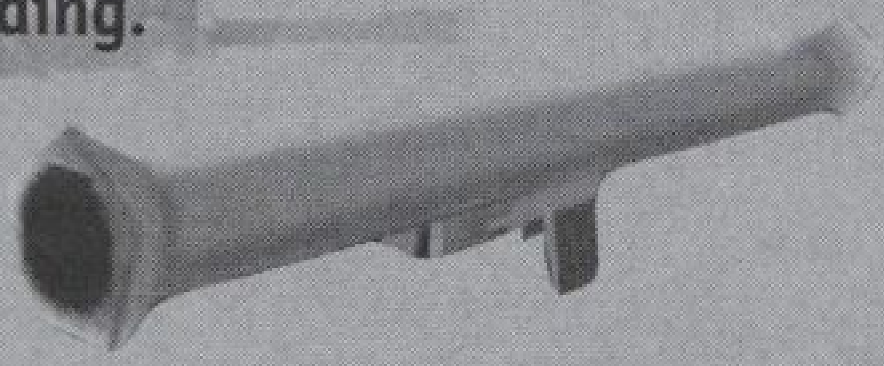
Aim and Fire: With the Mortar selected, hold down the ⊗ button to bring up the Mortar cursor. The cursor travels back and forth from your position to the firing range limit. Press the Directional Button ← or → to adjust the firing direction. Release the ⊗ button to stop the cursor and fire the Mortar to its location.

Move and Fire: You cannot fire a Mortar while moving.

Ammo: Carrying capacity is 10 shells.

Damage at Impact: Severe damage.

BAZOOKA



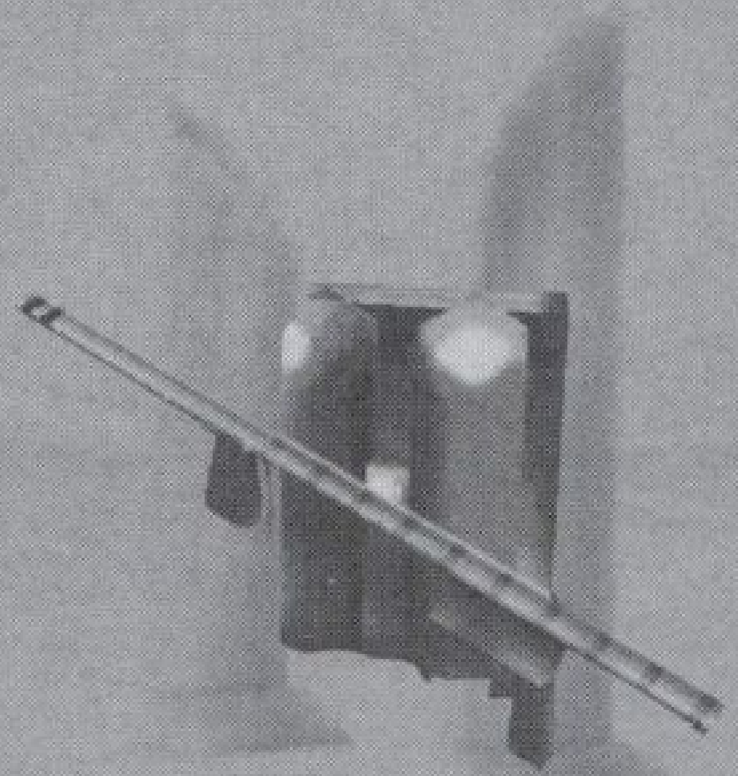
Aim and Fire: With the Bazooka selected, press the ⊗ button to fire. Note that you can fire this while kneeling or standing.

Move and Fire: When you are moving, shells travel straight ahead.

Ammo: Carrying capacity is 10 shells.

Damage at Impact: Heavy damage.

FLAMETHROWER



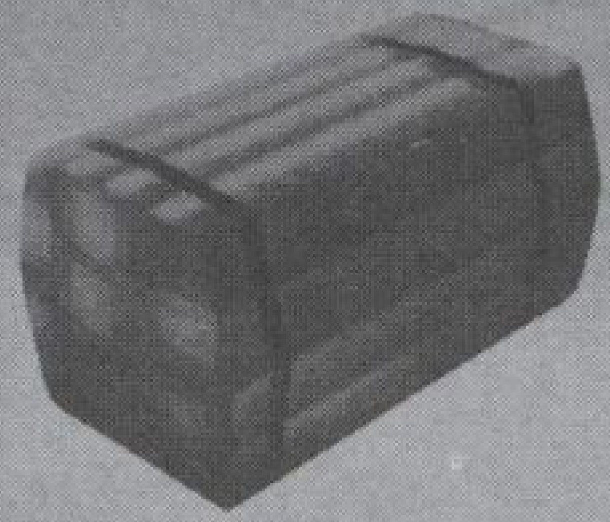
Aim and Fire: With the Flamethrower selected, press the ⊗ button to dispense a burst of flame, hold to continue firing the stream. Rotate while firing by pressing the directional button ← or →. Note that you can only fire this from the standing or kneeling position.

Move and Fire: When you are moving, flame travels straight ahead.

Ammo: Carrying capacity is 100 units of fuel.

Damage at Impact: Slight damage per second of contact.

EXPLOSIVE



Aim and Fire: N/A.
Move and Fire: With the Explosive selected, press the ⊗ button to set the Explosive at your current location. There is an 11-second timer for this weapon.
Ammo: Carrying capacity is five Explosives.
Damage at Impact: Severe damage.

BAYONET

Aim and Strike: You always carry your Bayonet. With the weapon selected, press the ⊗ button to raise the rifle and stab. You stab in the direction you are facing.
Move and Strike: You cannot use the Bayonet while moving.
Ammo: N/A.
Damage at Impact: Instant kill.

TORPEDO

Aim and Strike: While piloting a Submarine, press the ⊗ button to fire.
Move and Fire: Whether the Submarine is in motion or at rest, the Torpedo travels in the direction the sub is facing.
Ammo: Unlimited ammo.
Damage at Impact: Severe Damage.

HEAVY WEAPONRY

★ TWIN .50 CAL.

Aim and Fire: Press the △ button when next to the Twin .50 Cal. to activate it. While using this weapon, the view automatically shifts to first person. Holding down the ✕ button fires the guns. Pressing the directional button ← or → rotates the guns in those directions. Pressing the directional button ↑ or ↓ raises or lowers the guns, respectively.

Move and Fire: You cannot carry the Twin .50 Cal.

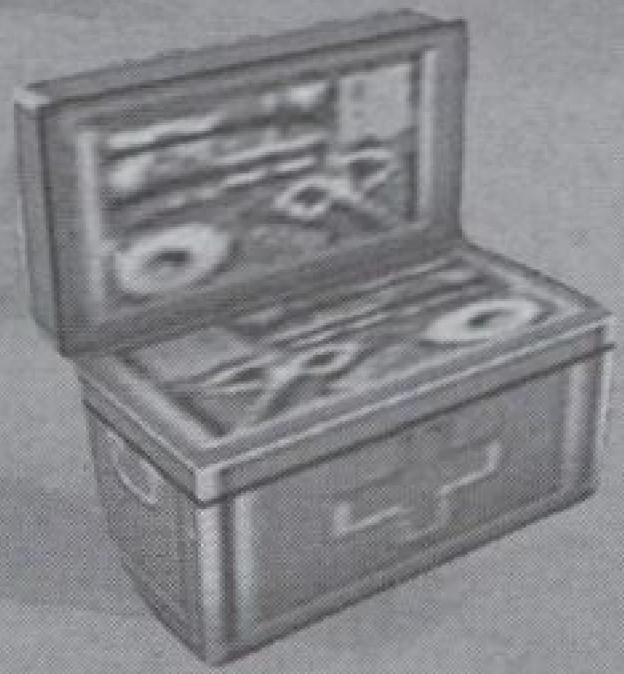
Ammo: Unlimited.

Damage at Impact: Slight damage per round.

Note: The Twin .50 Cal. can be found alone in a machine gun nest, or attached to a craft, such as the Submarine, Assault Raft or Bomber. When next to a nested Twin .50 Cal., press the △ button to activate it. In the case of the Bomber, you can toggle control of the 2 Twin .50. Cal. guns by pressing the △ or □ button.

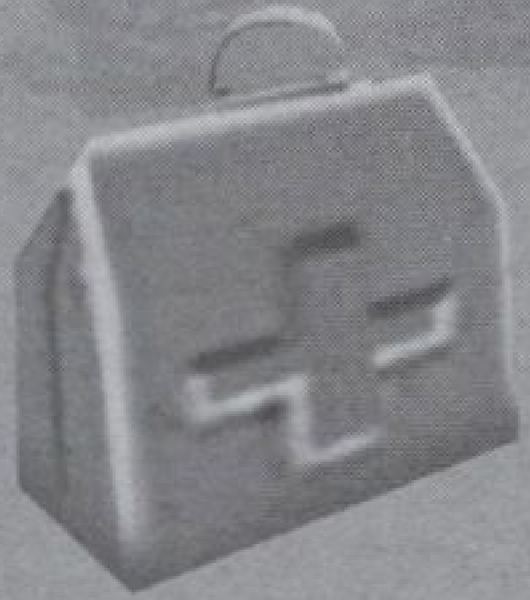
EQUIPMENT

★ MEDPACK



You can store a maximum of three Medpacks in your inventory. The Medpack restores you to full health no matter how much damage you have taken. After acquiring a Medpack, select the Medpack and press the ⊗ button to use it.

★ MEDKIT



The Medkit is similar to the Medpack, except that it restores only some damage and it is used automatically when acquired.

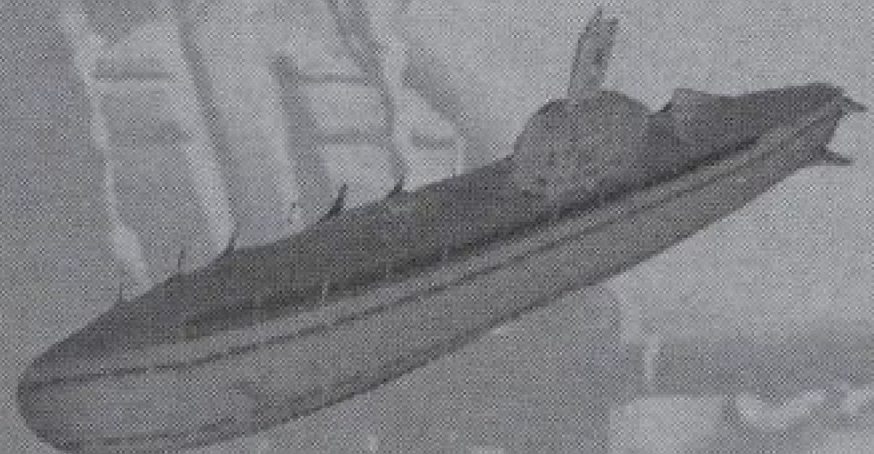
VEHICLES

Since the Green Army depends on you for victory, you have access to the driving and weaponry for many of the vehicles you come across. Directions for how to maneuver the vehicles are listed in "Default Controller Functions" found on pages 4 and 5.

TANK

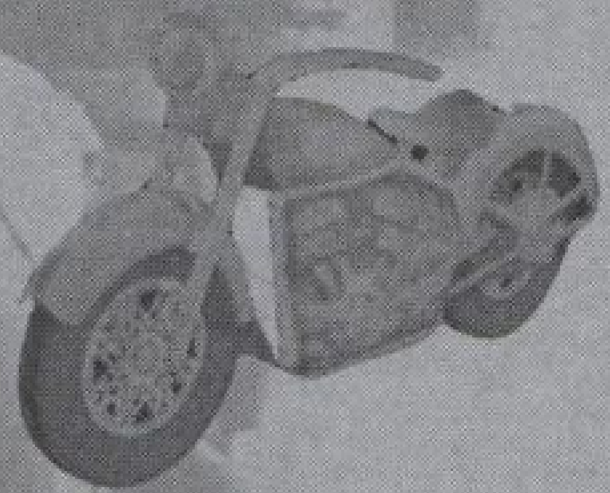
Weapon: Large Cannon and Small Machine Gun.
Damage: Heavy (Large Cannon), Slight (Small Machine Gun).
Defence: Heavy armour.

SUBMARINE



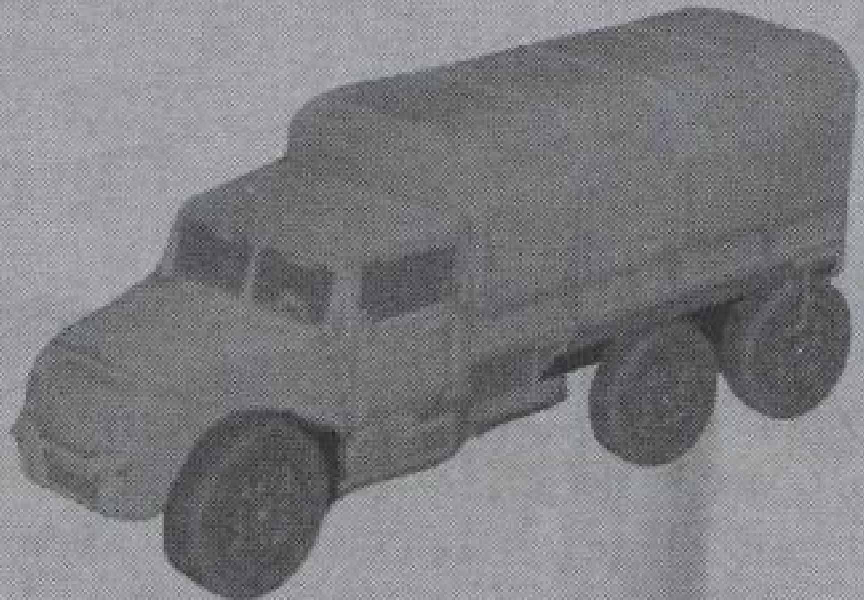
Weapon: Torpedo.
Damage: Severe.
Defence: Moderate armour.

MOTORCYCLE



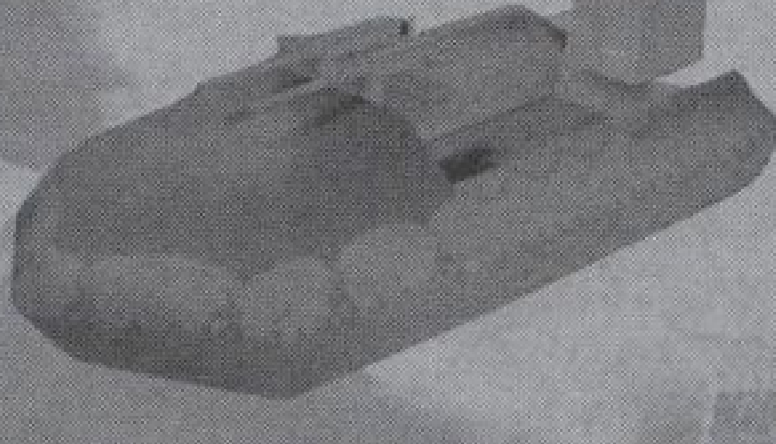
Weapon: Front .50 Cal.
Damage: Slight.
Defence: Light armour.

CARGO TRUCK



Weapon: The truck can run into enemy soldiers.
Damage: Severe damage through collision.
Defence: Moderate armour.

ASSAULT RAFT



Weapon: Front Twin .50 Cal.
Damage: Slight damage per round.
Defence: No armour.

BATTLEGROUND ENEMIES

Depending on the mission, fellow soldiers will join you in an attempt to help complete the mission objective. Your enemies, however, are an entirely different matter. They have instructions to take out any of your army's troops that they come across, including you.

RIFLEMAN

The Rifleman is the standard soldier of any army. They are exceptionally effective in small groups or when several converge on one target from multiple locations. Beware when the enemy Riflemen come at you in numbers. Even a few enemy Riflemen can turn an unaware soldier into a pile of plastic pieces.

GRENADIER

These soldiers are very skilled at taking out entrenched positions. Take care, should they attack your location. If they themselves are entrenched, get rid of them as soon as you can. Lone enemy Grenadiers can do a lot of damage to you and your allies with just a few grenades.

MACHINE GUNNERS

These nested soldiers are hard to reach and keep you at arm's-length with their deadly stream of fire. Long-range weapons are useful at taking these guys out.

FLAMETHROWER MAN

Another type of soldier who is great at taking out fortified enemy locations is the Flamethrower Man. The strength of this soldier is the amount of damage a continuous stream of flame can do. Their limitations are that they only fire straight ahead when running and have a relatively small supply of fuel. Remember these weaknesses, and use them to your advantage.

BAZOOKA MAN

The Bazooka Man inflicts a lot of damage, taking out light armour and inflicting enough damage to threaten heavy armour. Keep in mind the slower reload time.

MORTAR MAN

Not even a tank can last very long from the shells of a Mortar Man. While the Mortar Man packs a great punch, the reload time is slow.

ENEMY VEHICLES

JEEPS

Quick, but armed only with a single Twin .50 Cal., a Jeep does not present a significant threat. However, often they are accompanied by several support Tan infantrymen, which could cost you some health.

PT BOATS

A PT Boat has some armour and is fairly agile. Like the Jeep, a single PT Boat is not necessarily a problem. What is a concern, however, is that PT Boats tend to come one right after the other. In this way, they slowly erode your strength through their double Twin .50 Cal. guns.

TANKS

The Tan Tank is known for moving extremely slow but carrying a significant punch. Make sure you take out a Tan tank early; the more distance between you and it, the better. Once the Tank turret has fired on your position, you won't last long, even with heavy armour.

FIGHTERS

Tan fighters want to see nothing short of watching your transport plane go down in flames. They are aggressive and approach your craft from all directions. You'll need to be quick with the Transport plane's guns if you are to take out these fearless Tan squadrons.

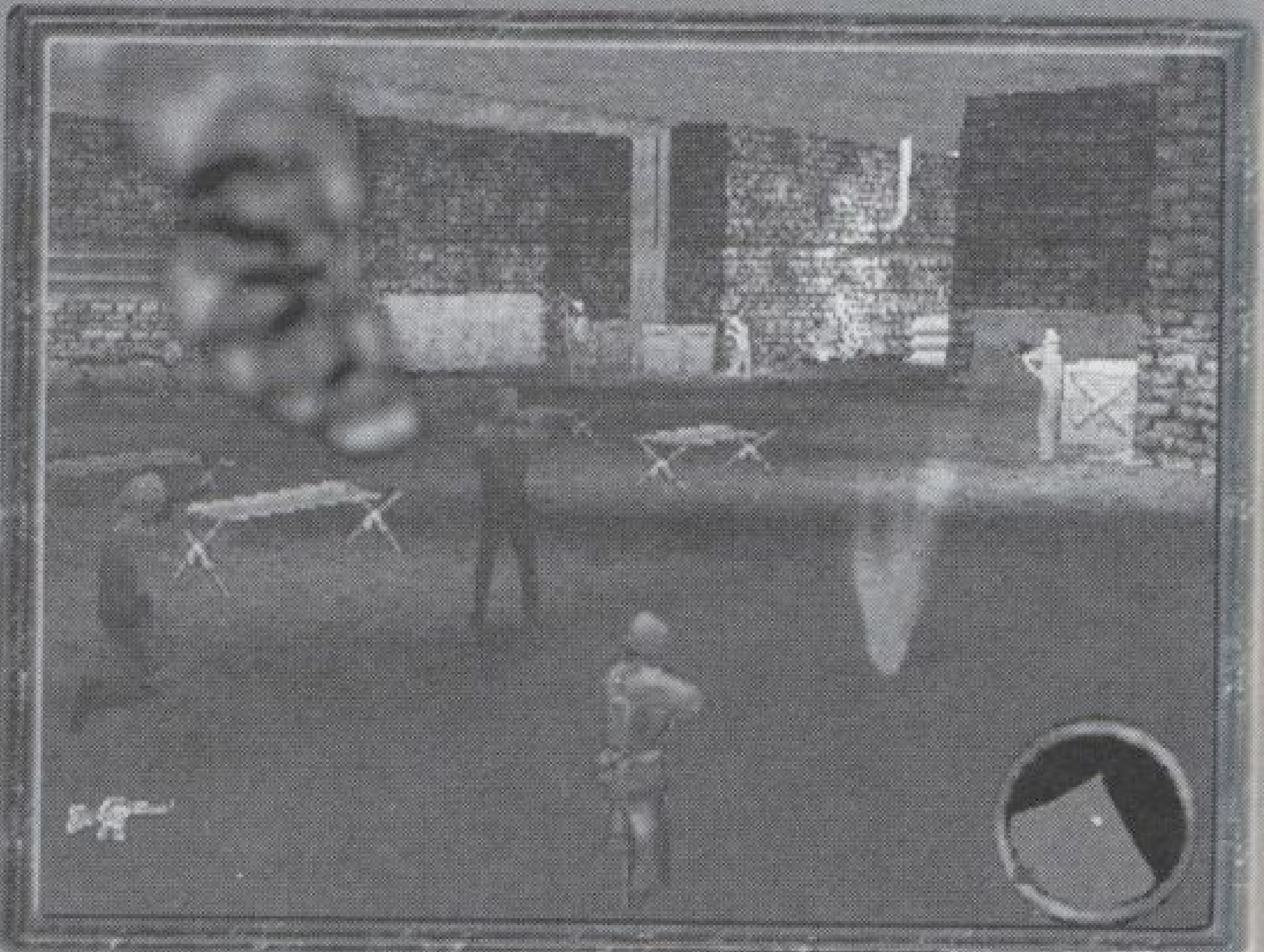
SUBMARINES

Tan Subs will try to block your path in underwater battle. They are slow but attack in waves or groups, nibbling away at your own craft's armour. Master maneuvering your own Sub to handle these piranhas.

CAMPAIGNS

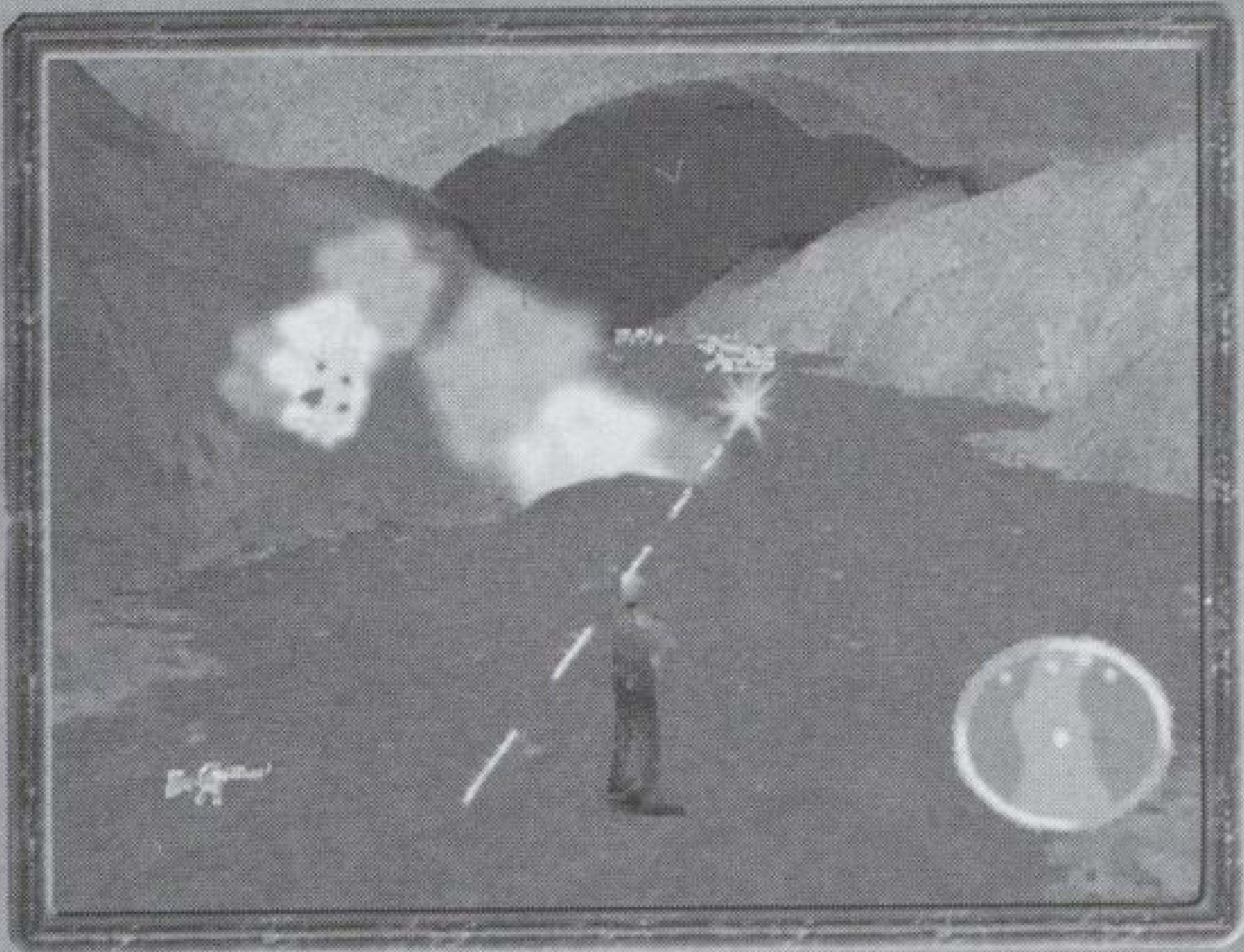
OPERATION: LION'S DEN

You begin the war against the Tan in their destroyed capital. All Tan opposition was supposedly destroyed in the last war...or was it? Your first objective in the capital city is to support the Green Army. You'll need to do this because the Tan are on their way and will offer substantial resistance. Once you have protected the tanks from Tan ambush, you are ordered to search the underground secret Tan headquarters. Green Intelligence has confirmed it is being utilised once again as a Tan centre of strength. Your mission is clear: remove any Tan opposition you encounter.



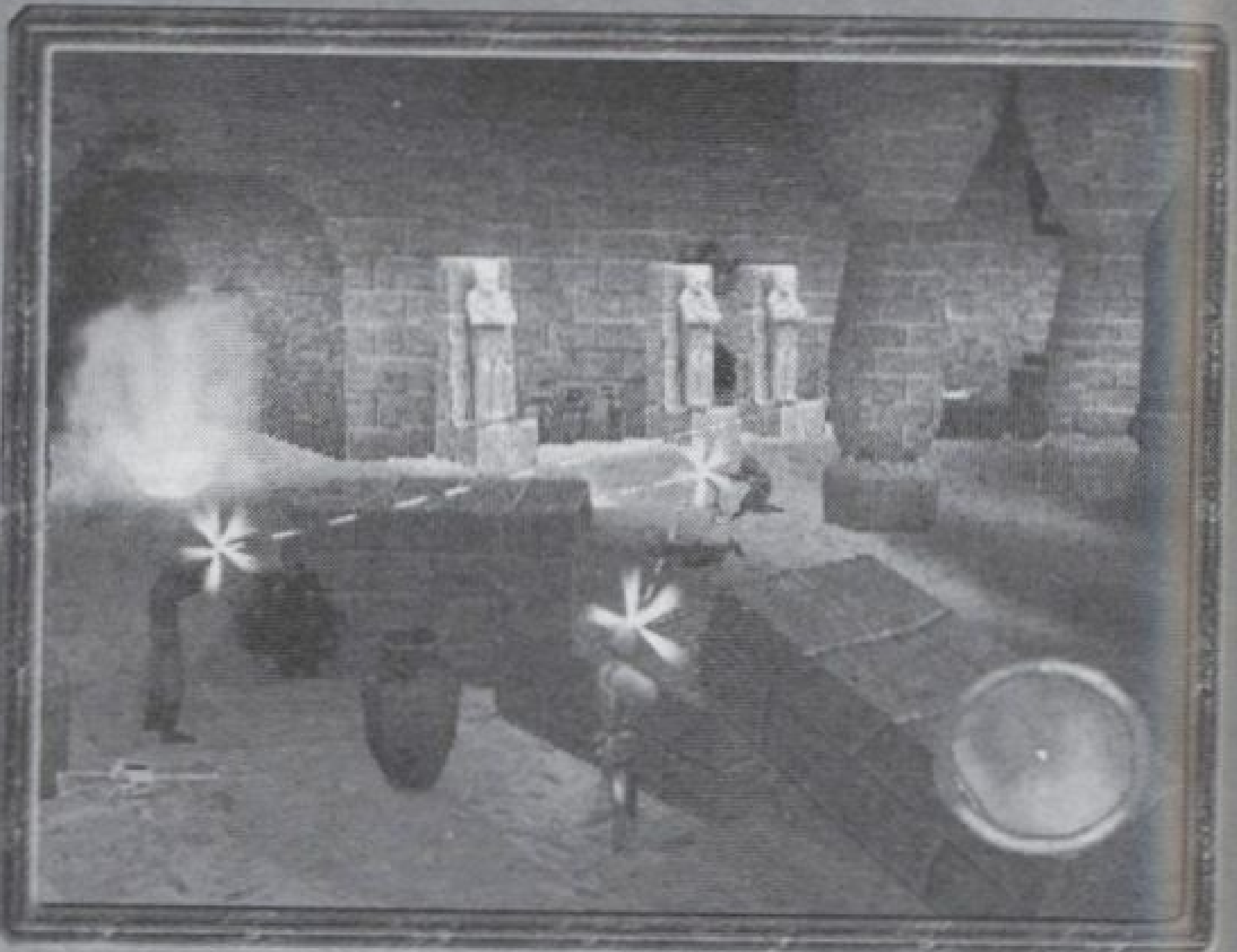
OPERATION: KNIGHTFALL

Your next mission brings you to the area where the Tan are believed to have regrouped from the earlier urban battle. The Tan are well aware of your intended offensive and are prepared to resist any attack from the Green Army. In the mountains, your mission is to play the role of part soldier and part spy. Your first objective is simply to fight your way to the base of operations. Once there, you will need to be stealthy in your approach and find a way into the base. Any Tan machinery you come across must be demolished. Should you succeed so far, you must escape from the mountain fortress.



OPERATION: SCORPION

Well done so far, but victory is still far away. The Tan have led you to the open desert in an attempt to make a stand against you. Flat terrain here favours their defence. The Green Army has given you a Tank for your efforts, but you'll need more than armour and a few lucky shots to survive out here. The key in your first confrontation is to reach the Pyramid. The Tan are with you every step of the way, so don't expect a nice, easy stroll. Once you arrive, you'll need to fight inside the Pyramid itself, rumoured to be a death maze with an abundance of traps. High command cannot confirm what is inside, but whatever is there is deemed important enough to fight for and recover. You will understand this when you get there. Take to open water once recovery is made and smash through Tan surface opposition with your sturdy Assault Raft.

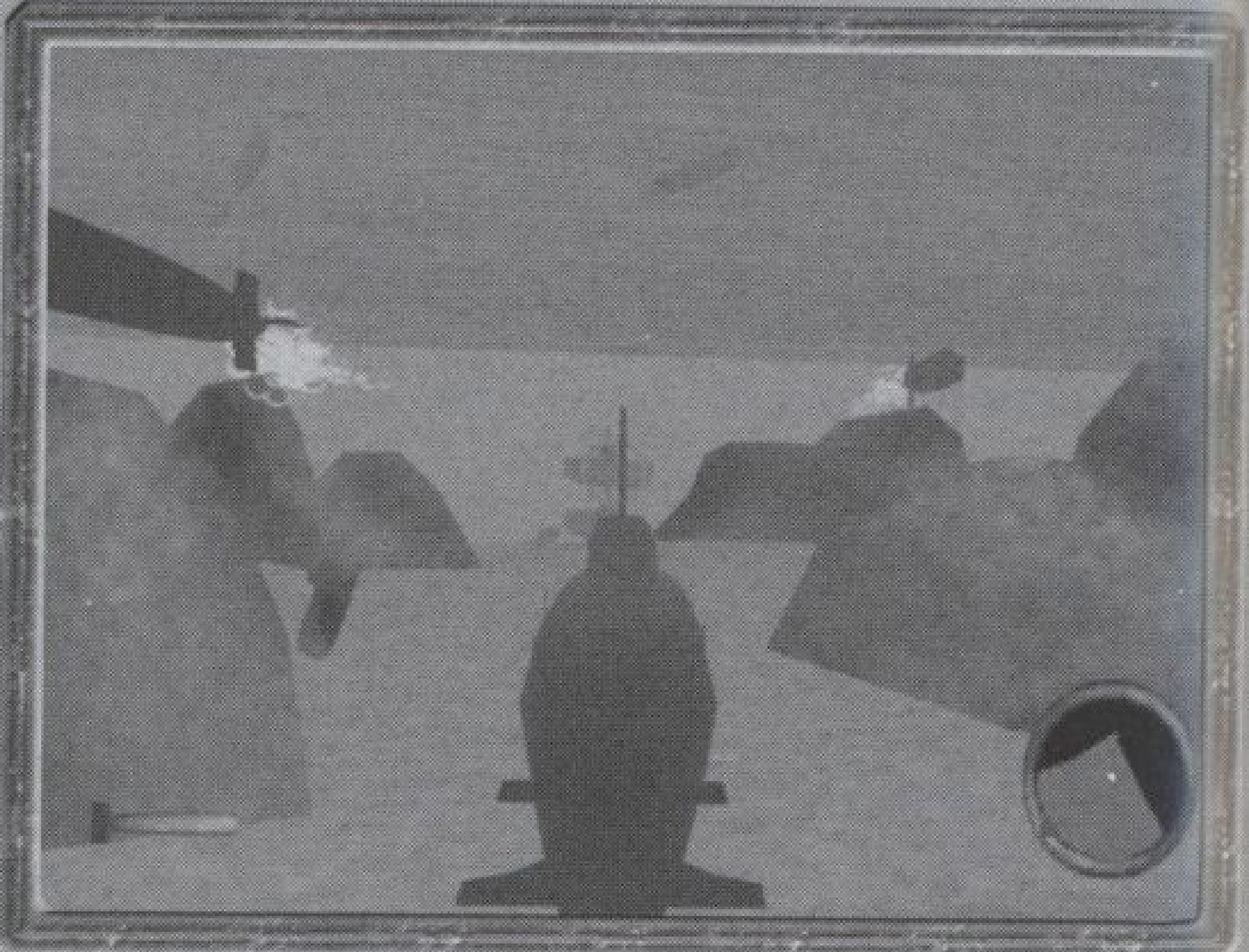


OPERATION: PEGASUS

Take to the skies against a determined Tan air force! You'll be manning the Twin 50. Cal. guns here against Tan fighters who have been ordered to down your aircraft at any cost. Once past these aerial foes, you need to be just as skilled on the ground in order to reach the Assault Raft. Later on, you'll fight your way to a critical Tan command tower to blind the enemy, then "borrow" a truck to stay hot on the trail of the fleeing Tan Army. The Tan are prepared to launch a rocket barrage of high explosives against key Green sites. Discover a way to keep this from happening.

OPERATION: POSEIDON

The final battle comes down to who controls the seas. But you'll be fighting underwater to wreck the Tan war machine. The development of advanced submarine warfare holds the key to success in this final battlefront. You are ordered to penetrate the Tan Sub pen and recover a Green Submarine that the Tan have acquired. Once in control, follow the fleeing Tan Sub. Should the Tan Sub escape, it's all over; the Tan will use their vast resources to destroy the Green Army. Take out the Sub and you'll literally face the heart of the Tan industrial war machine. Find a way to stop the Tan once and for all in this final assault.



CUSTOMER SUPPORT

PHONE

3DO™ Zone
09067 53 22 44
calls cost 75p per minute at all times, please ask bill payers permission before calling, over 16's only

U.K MAIL

3DO EUROPE LIMITED
21-23 MOSSOP STREET
LONDON SW3 2LY
UK

See www.3doeurope.com for more information on this and other great 3DO titles!

WARRANTY AND SERVICE INFORMATION

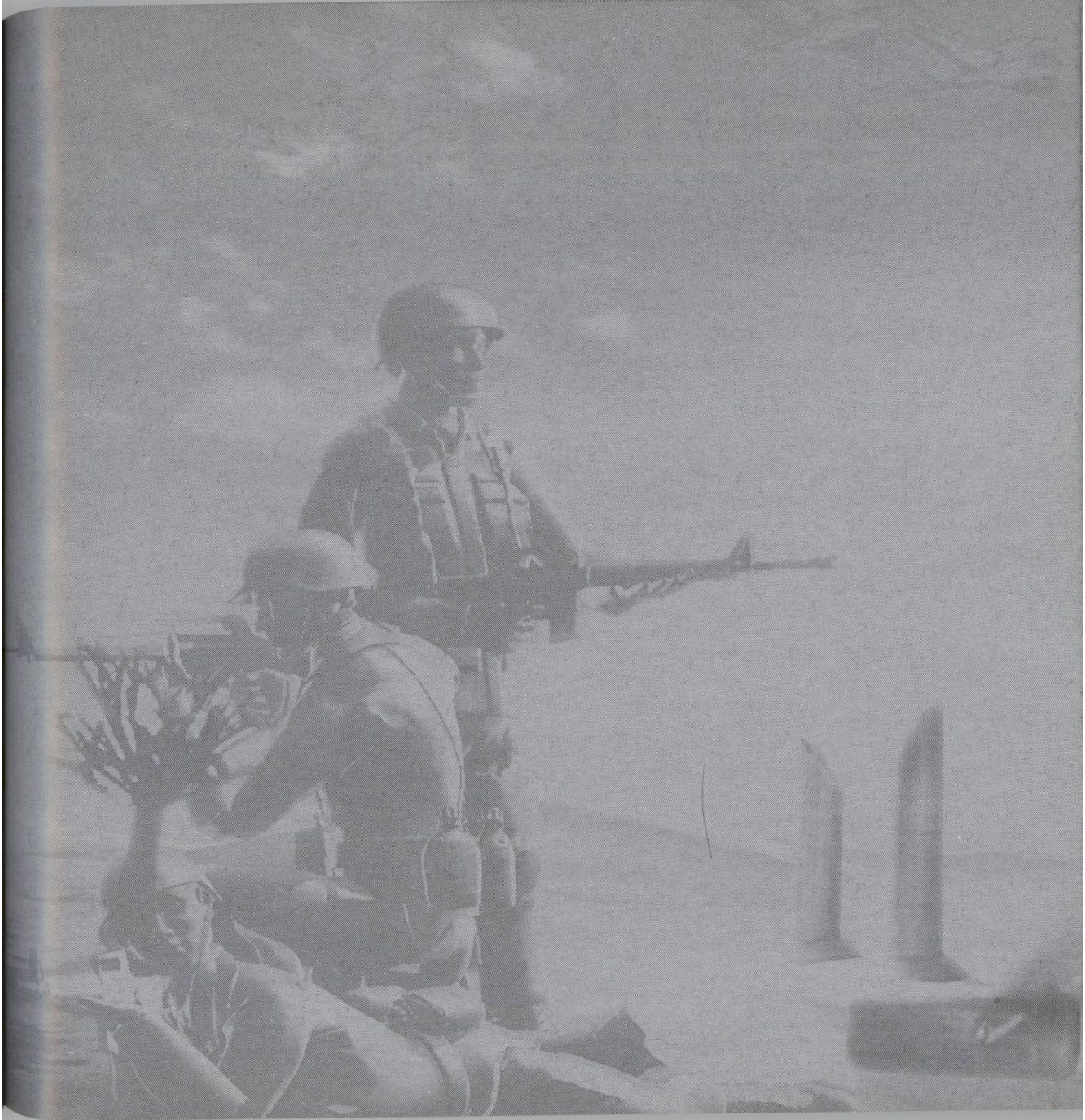
THE 3DO EUROPE LTD 90-DAY WARRANTY

3DO Europe Ltd. ("3DO") warrants to the original purchaser of this 3DO software product that the physical media within which the underlying computer program is recorded will be free from defects in materials and workmanship under normal recommended use for ninety (90) days from the date of purchase. The 3DO software program recorded within such medium is provided on an "as is" basis, without any express or implied warranty of any kind, and 3DO shall not be liable for any losses or damages resulting from any use or inability to use this 3DO software program. 3DO's entire liability and the original purchaser's exclusive remedy for breach of any express or implied warranty shall be, at 3DO's option, either to replace or repair, free of charge, any defective media provided that this 3DO software product is returned in its original condition within the 90-day warranty period to the place of original purchase with a copy of the dated receipt or other proof of purchase. The preceding warranty is not applicable and shall be void if any defect in this 3DO software product arises through accident, negligence, unreasonable use or abuse, or results from any cause unrelated to defective materials or workmanship.

3DO'S LIMITED 90-DAY WARRANTY IS EXPRESSLY IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL OBLIGATE OR BE BINDING UPON 3DO. ALL IMPLIED WARRANTIES WHICH CANNOT BE EFFECTIVELY DISCLAIMED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE AND/OR NON-INFRINGEMENT, ARE LIMITED TO THE 90-DAY PERIOD REFERENCED ABOVE. IN NO EVENT SHALL 3DO BE LIABLE FOR ANY INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, SPECIAL AND/OR OTHER DAMAGES OF ANY KIND OR NATURE RESULTING FROM THE PURCHASE, POSSESSION, USE OR INABILITY TO USE THIS 3DO SOFTWARE PRODUCT. THE PRECEDING WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

This 3DO computer program and its documentation and other related materials are protected by U.K. and other National and International copyright laws and treaties, as well as by other such intellectual property laws and treaties. Reproduction, translation, modification, storage in a retrieval system, hiring, renting, leasing, lending, broadcasting, transmission, and/or public performance is a violation of applicable laws and is strictly prohibited without the prior written consent of 3DO Europe Ltd. or its parent, The 3DO Company. All rights reserved.

3DO has endeavoured to ensure that the end-user manual and promotional materials regarding this 3DO product accurately reference the product. However, because of ongoing improvements and updating of 3DO products, 3DO cannot guarantee the accuracy of printed materials after the date of publication. 3DO disclaims any loss, liability and/or damages, whether in contract, tort or otherwise, arising from any inaccuracies or other information contained within the manual and/or promotional materials, including, but not limited to, any loss or liability resulting from changes, errors or omissions regarding any of such items.



Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la distribution, l'extraction, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication, de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Army Men Lock 'n' Load © 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Lock 'n' Load, Real Combat. Plastic Men., Publié par The 3DO Company. Développé par The 3DO Company. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc.Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03414

SOMMAIRE

DÉMARRAGE 32

CONFIGURATION PAR DÉFAUT DES COMMANDES 33

- MOUVEMENTS DES SOLDATS 33
- COMMANDES DES VÉHICULES (MOTO, VEDETTE D'ASSAUT ET CAMION) 34
- COMMANDES DES VÉHICULES (TANK) 35
- COMMANDES DES VÉHICULES (SOUS-MARIN) 35

DÉMARRAGE DEPUIS LE MENU PRINCIPAL 36

ÉCRAN DE JEU 41

ÉCRAN DE PAUSE 42

ARMES 43

- ARMES STANDARD 43
- ARMES LOURDES 46

ÉQUIPEMENTS 47

VÉHICULES 48

ENNEMIS 49

VÉHICULES ENNEMIS 51

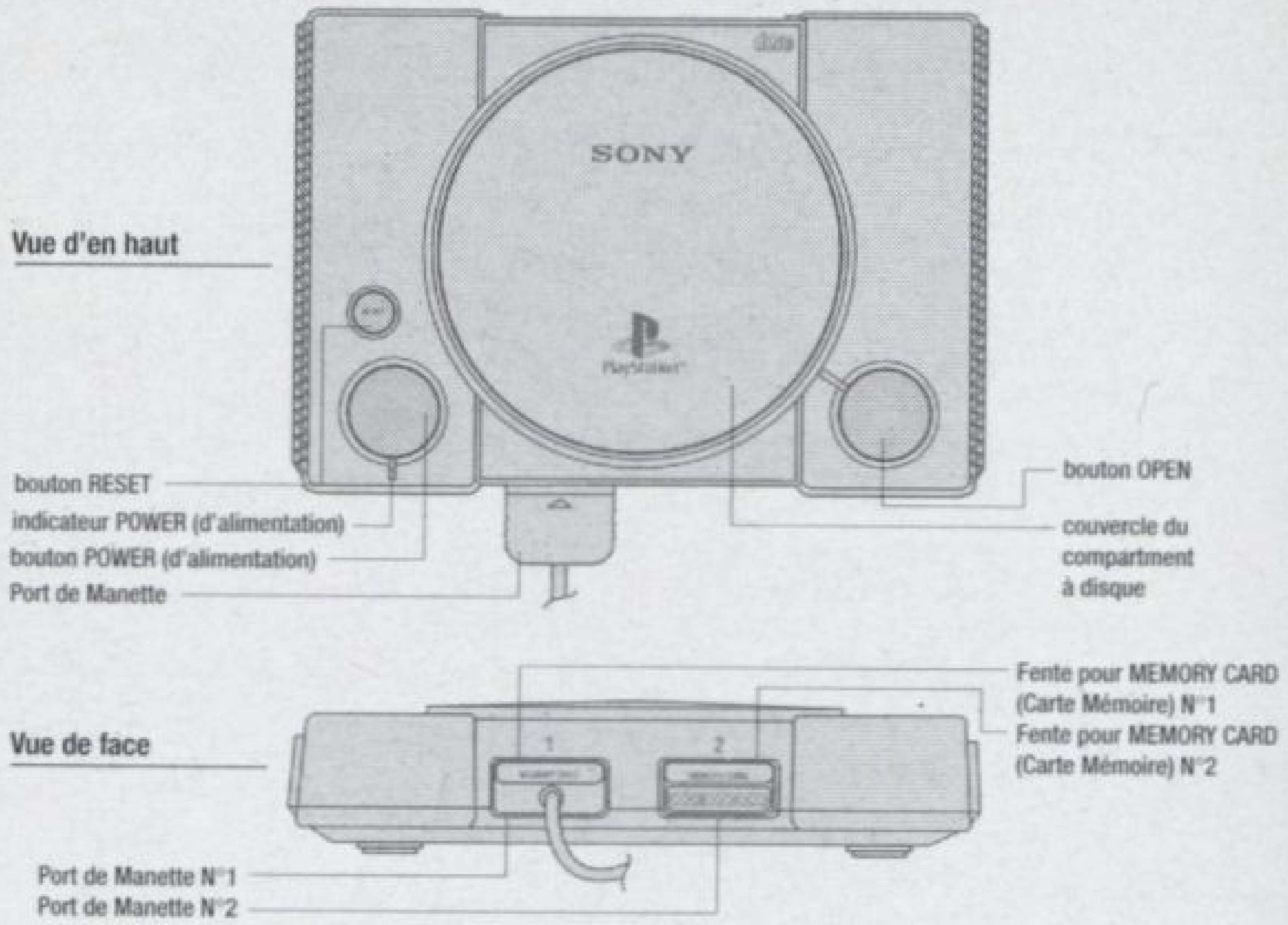
CAMPAGNES 52

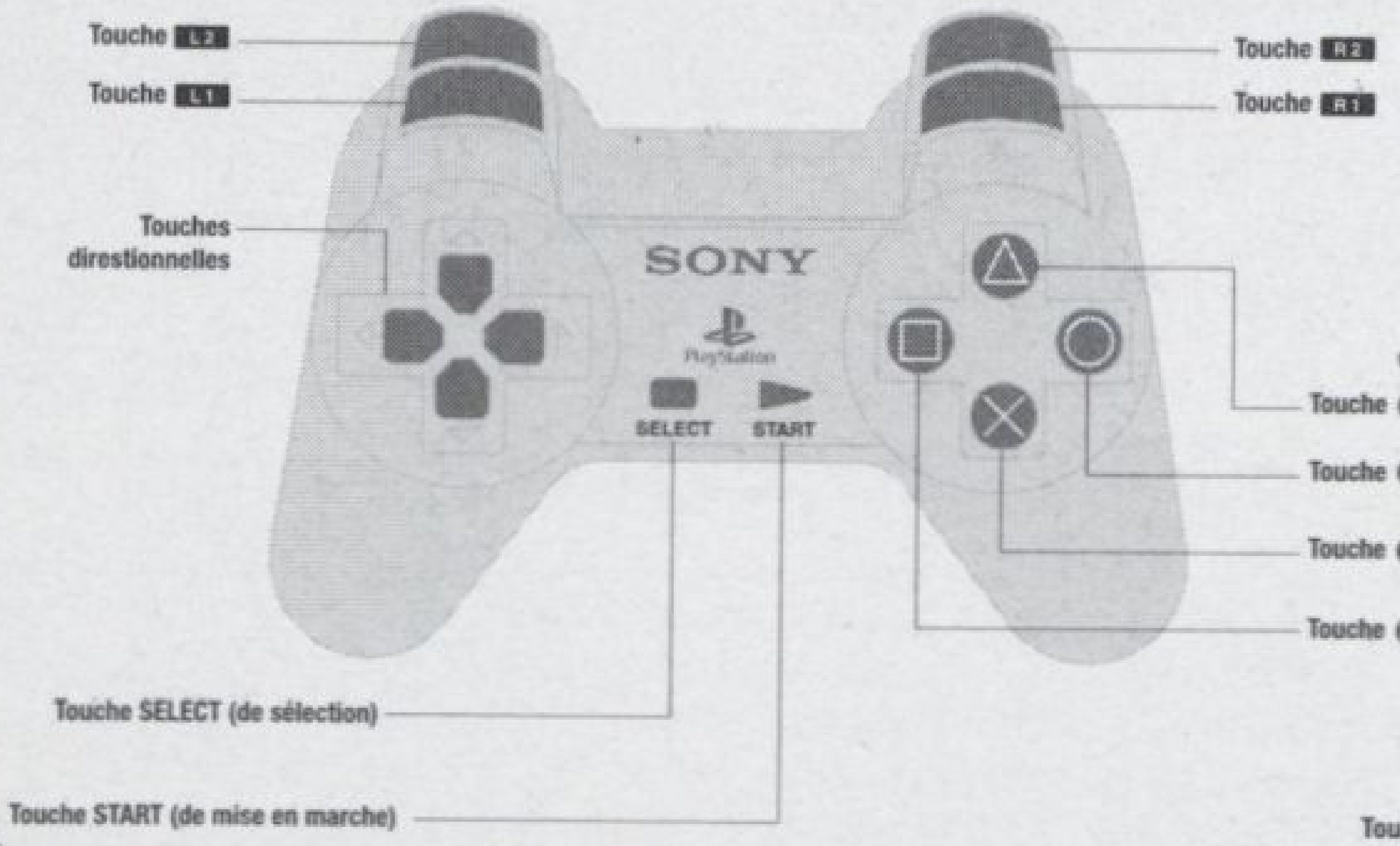
SUPPORT TECHNIQUE 57

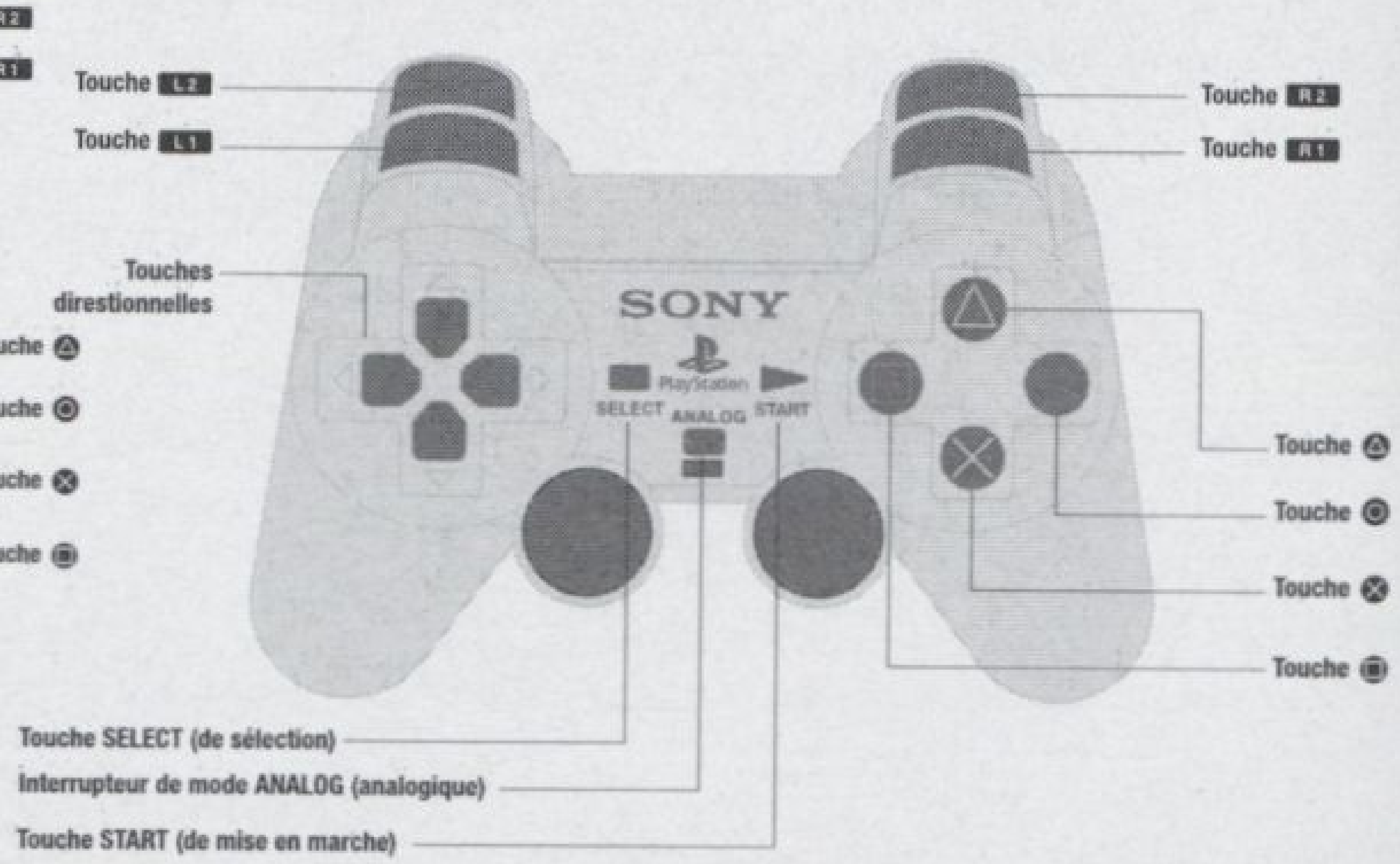
DÉMARRAGE

Branchez votre console PlayStation conformément aux consignes du mode d'emploi. Vérifiez que la console est hors tension avant d'insérer ou de retirer un disque. Insérez le disque Army Men®: Lock 'n' Load™ et fermez le couvercle du compartiment à disque. Insérez les manettes et mettez la console sous tension. Suivez les instructions à l'écran pour démarrer la partie.

Si vous désirez charger ou sauvegarder des données au cours de la partie, insérez une MEMORY CARD (Carte Mémoire) contenant au moins 1 espace libre dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Mémoire) N°1. Il est conseillé de ne pas insérer ni retirer de périphériques ni de MEMORY CARD (Carte Mémoire) lorsque la console est sous tension.







CONFIGURATION PAR DÉFAUT DES COMMANDES

MOUVEMENTS DES SOLDATS

TOUCHE DIRECTIONNELLE ↑/AVANT :	LE SOLDAT AVANCE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ↓/ARRIÈRE :	LE SOLDAT RECULE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ←:	LE SOLDAT TOURNE À GAUCHE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE →:	LE SOLDAT TOURNE À DROITE.
TOUCHE ⊗:	LE SOLDAT OUVRE LE FEU.
TOUCHE △:	PERMET DE CHOISIR L'ARME OU L'ÉQUIPEMENT SUIVANT.
TOUCHE □:	PERMET DE CHOISIR L'ARME OU L'ÉQUIPEMENT PRÉCÉDENT.

TECHNIQUES DE COMBAT AVANCÉES

TOUCHE ○ + TOUCHE DIRECTIONNELLE ← OU →:	LE SOLDAT SE RETOURNE RAPIDEMENT.
TOUCHE L1 + TOUCHE DIRECTIONNELLE ← OU →:	LE SOLDAT FAIT UN PAS DE CÔTÉ.
TOUCHE R2 (MAINTENIR LA TOUCHE ENFONCÉE):	LE SOLDAT SE COUCHE À TERRE.
TOUCHE L2+ TOUCHE DIRECTIONNELLE:	LE SOLDAT ROULE DANS LA DIRECTION INDIQUÉE ET RESTE À GENOUX.

PENDANT QU'IL EST AGENOUILLÉ

TOUCHE DIRECTIONNELLE ↑ OU ↓:	LE SOLDAT SE RELÈVE ET BOUGE.
TOUCHE R2 (MAINTENIR LA TOUCHE ENFONCÉE) + TOUCHE DIRECTIONNELLE ↑ OU ↓:	LE SOLDAT EST PRÊT À RAMPER.
TOUCHE R2 (MAINTENIR LA TOUCHE ENFONCÉE) + DIRECTIONNELLE ↑ OU ↓ (MAINTENIR LA TOUCHE ENFONCÉE) :	LE SOLDAT AVANCE EN RAMPANT.

ARMY MEN

CONFIGURATION PAR DÉFAUT DES COMMANDES

MATÉRIEL DE GUERRE SPÉCIAL : CAMÉRA DE COMBAT

TOUCHE R1:	PERMET D'AFFICHER LE CURSEUR DE TIR ET ACTIVE LA CAMÉRA DE COMBAT (NAVIGATION ENTRE LES DEUX).
TOUCHES DIRECTIONNELLES (EN MODE CAMÉRA DE COMBAT):	PERMETTENT DE DÉPLACER LE CURSEUR DE LA CAMÉRA.
TOUCHE L1 + TOUCHES DIRECTIONNELLES (EN MODE CAMÉRA DE COMBAT):	PERMETTENT DE DÉPLACER LE SOLDAT.

VÉHICULES ET SOLDATS

TOUCHE SELECT (MAINTENIR LA TOUCHE ENFONCÉE):	AFFICHE LA CARTE.
TOUCHE START:	PAUSE LE JEU ET AFFICHE LES OPTIONS.

COMMANDES DES VÉHICULES (MOTO, VEDETTE D'ASSAUT ET CAMION)

TOUCHE ⊗:	PERMET DE TIRER OU DE KLAXONNER.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ↑/AVANT :	LE VÉHICULE AVANCE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ↓/ARRIÈRE:	LE VÉHICULE RECULE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ←:	LE VÉHICULE TOURNE À GAUCHE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE →:	LE VÉHICULE TOURNE À DROITE.
TOUCHE R1:	AUGMENTE L'ANGLE DE TIR DE L'ARME.
TOUCHE R2:	DIMINUE L'ANGLE DE TIR DE L'ARME.
TOUCHE L1 (MAINTENIR LA TOUCHE ENFONCÉE):	ACTIVE LA VUE ARRIÈRE.
TOUCHE ◎+ TOUCHE DIRECTIONNELLE ← OU →:	LE VÉHICULE EFFECTUE UN VIRAGE BRUSQUE.

COMMANDES DES VÉHICULES (TANK)

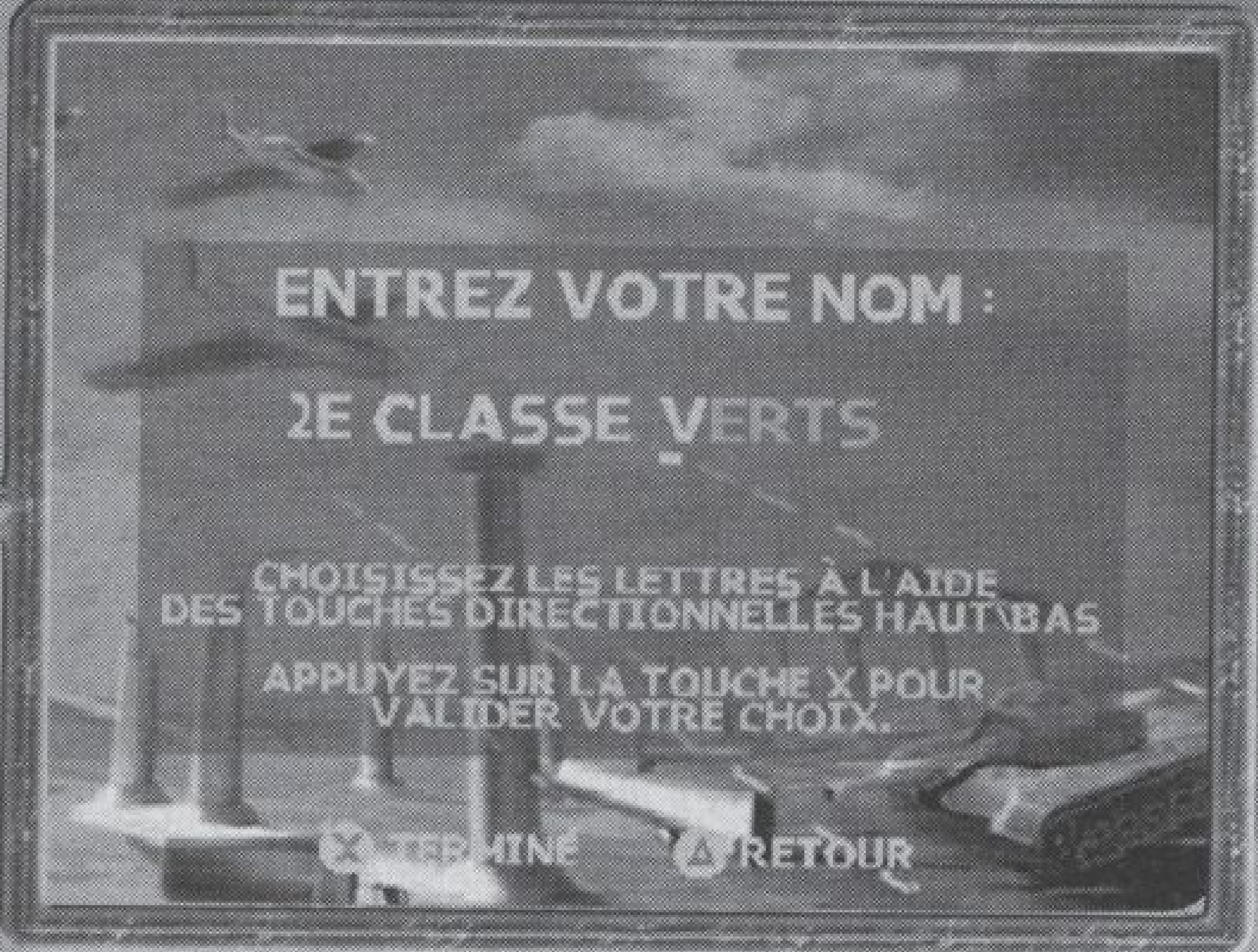
TOUCHE ⊗:	PERMET DE TIRER.
TOUCHE L1 + TOUCHE R1:	LE TANK AVANCE.
TOUCHE L2 + TOUCHE R2:	LE TANK RECULE.
TOUCHE L1:	LE TANK AVANCE ET PIVOTE VERS LA GAUCHE.
TOUCHE L2:	LE TANK RECULE ET PIVOTE VERS LA DROITE.
TOUCHE R1:	LE TANK AVANCE ET PIVOTE VERS LA DROITE.
TOUCHE R2:	LE TANK RECULE ET PIVOTE VERS LA GAUCHE.
TOUCHE L1 + TOUCHE R2:	LE TANK PIVOTE SUR LUI-MÊME VERS LA GAUCHE.
TOUCHE R1 + TOUCHE L2:	LE TANK PIVOTE SUR LUI-MÊME VERS LA DROITE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ⬇/ARRIÈRE:	AUGMENTE L'ANGLE DE TIR DE L'ARME.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ⬆/AVANT:	DIMINUE L'ANGLE DE TIR DE L'ARME.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ⬅:	FAIT PIVOTER LA TOURELLE DU TANK VERS LA GAUCHE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ➡:	FAIT PIVOTER LA TOURELLE DU TANK VERS LA DROITE.
TOUCHE △ OU TOUCHE □:	PERMET DE CHOISIR LE CANON OU LA MITRAILLEUSE.

COMMANDES DES VÉHICULES (SOUS-MARIN)

TOUCHE ⊗:	PERMET D'OUVRIR LE FEU.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ⬆/AVANT:	LE SOUS-MARIN AVANCE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ⬇/BACKWARD:	LE SOUS-MARIN RECULE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ⬅:	LE SOUS-MARIN VIRE À GAUCHE.
TOUCHE DIRECTIONNELLE ➡:	LE SOUS-MARIN VIRE À DROITE.
TOUCHE R1:	LE SOUS-MARIN REMONTE.
TOUCHE R2:	LE SOUS-MARIN PLONGE.
TOUCHE L1 (MAINTENIR LA TOUCHE ENFONCÉE):	ACTIVE LA VUE ARRIÈRE.
TOUCHE ○ + TOUCHE DIRECTIONNELLE ⬅ OU ➡:	LE SOUS-MARIN VIRE BRUSQUEMENT.

DÉMARRAGE DEPUIS LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal apparaît après l'écran titre et la cinématique d'intro. Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour sélectionner une option et validez en appuyant sur la touche ⊗ Voici les options disponibles dans ce menu.



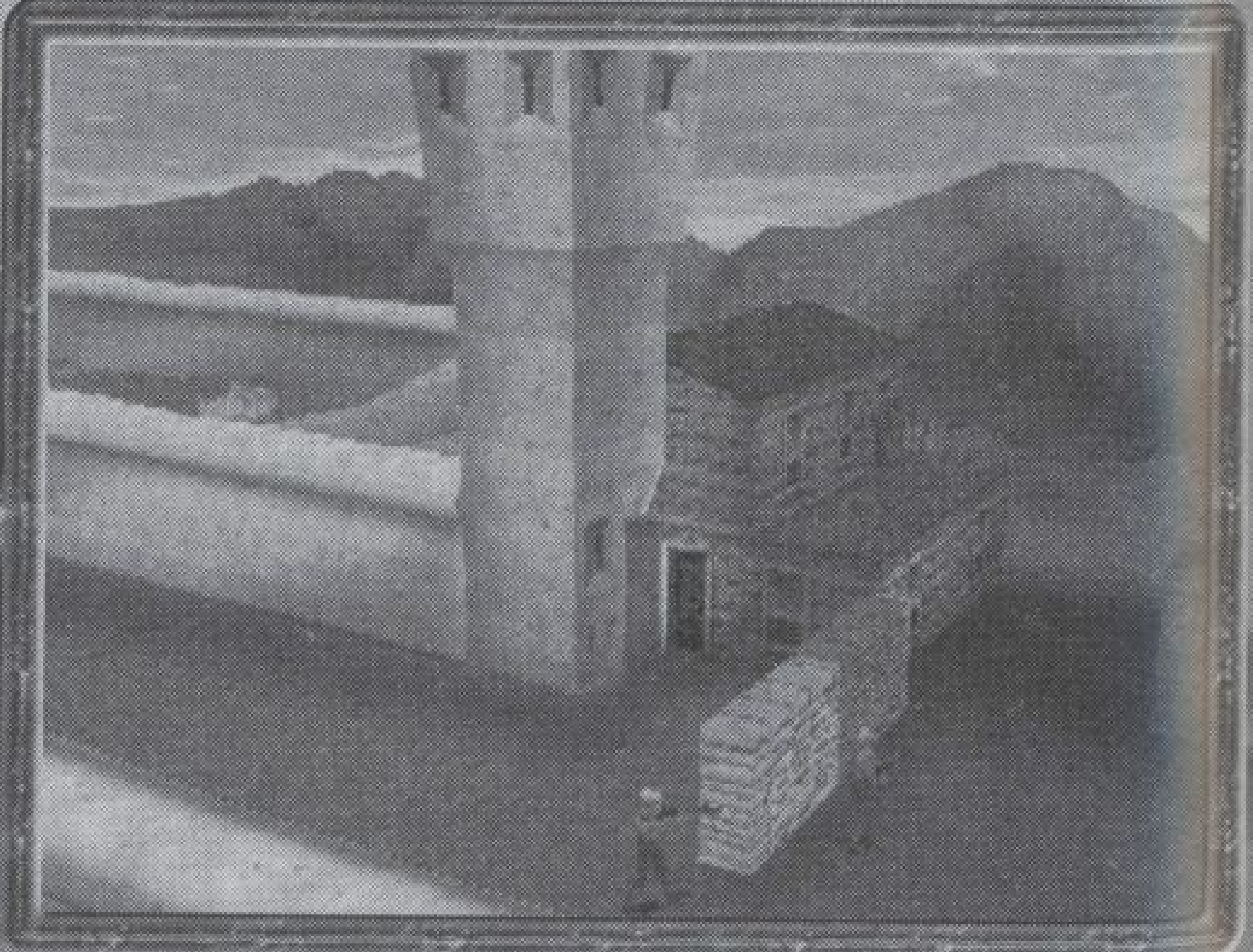
NOUVELLE PARTIE

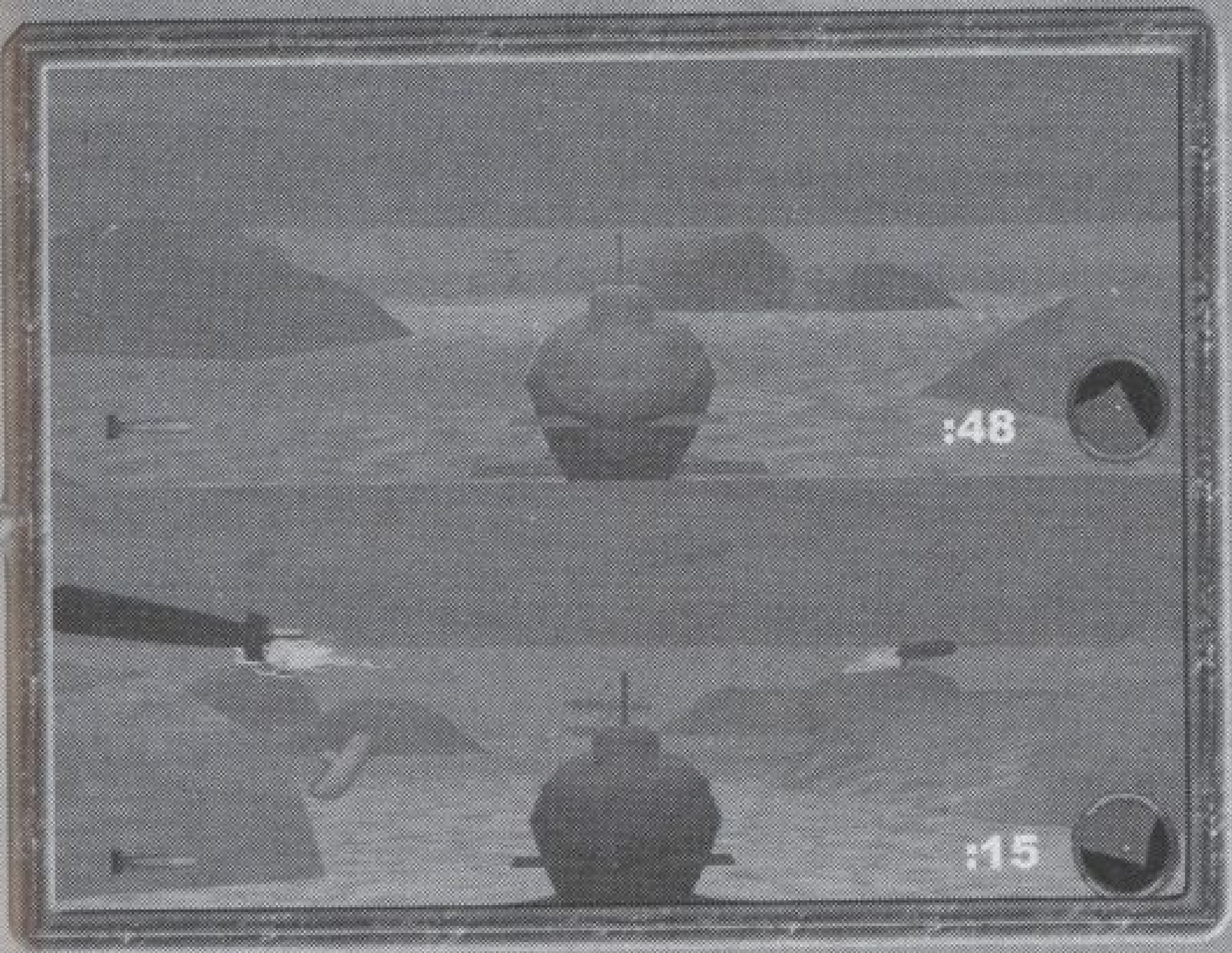
Incarnez un soldat vert, un héros de guerre qui doit affronter les forces d'invasion beiges et rétablir la paix. Un grand nombre d'armes et de véhicules est à votre disposition pour battre les Beiges. Préparez-vous à mettre l'ennemi en miettes dans plus de cinq environnements différents.

Pour saisir votre nom, choisissez une lettre à l'aide des touches directionnelles ⬆ et ⬇. Naviguez entre les lettres à l'aide des touches directionnelles ⬅ et ➡. La partie commence une fois votre nom validé à l'aide de la touche ⊗.

ENTRAÎNEMENT

L'entraînement se divise en deux formations : le camp d'entraînement et l'entraînement au combat. Le camp d'entraînement vous permet de vous former au maniement des armes et au pilotage des véhicules. L'entraînement au combat vous permet d'acquérir les techniques de combat basiques avant d'être en situation. Une armée de professionnels bien entraînés est ce qui fait la différence pendant une guerre.





DEUX JOUEURS

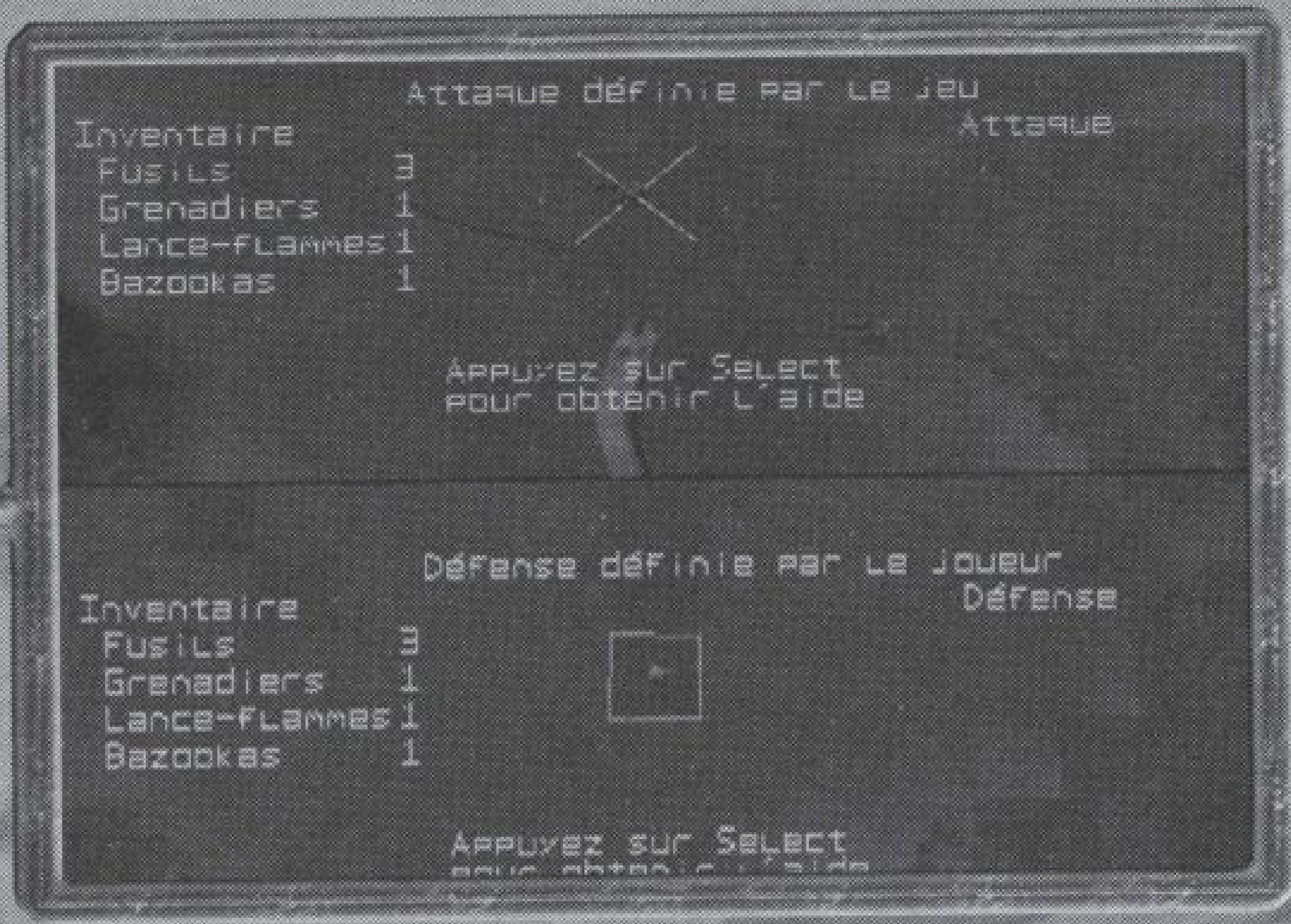
Choisissez l'un des quatre modes de jeu pour affronter l'ennemi ! Dans chaque mode, vous pouvez livrer combat sur quatre cartes différentes.

COOPÉRATIF

Avec un ami, vous pouvez jouer contre la console en mode Coopératif. Attendez que votre partenaire fasse diversion pour vous glisser derrière les lignes ennemies et les éliminer avant même qu'ils ne s'aperçoivent de votre présence.

CAPTURE DU DRAPEAU

Vous devez pénétrer dans le territoire de votre adversaire, capturer son drapeau et revenir dans votre camp pour gagner. Votre adversaire doit faire de même. Avant de commencer la partie, vous devez placer vos alliés sur le champ de bataille à l'aide de l'éditeur de jeu.



L'éditeur de jeu est simple à utiliser et vous offre une grande liberté pour placer vos armées sur le terrain. Une fois le champ de bataille sélectionné, l'éditeur de jeu apparaît. Voici comment configurer le champ de bataille :

CAPTURE DU DRAPEAU (SUITE)

- Pour afficher l'écran d'aide à tout moment de la partie, appuyez sur la touche SELECT.
- Appuyez sur les touches directionnelles pour faire défiler les explications.
- A gauche de l'écran figure une liste des types de soldats que vous placez. Appuyez sur la touche ◼ pour sélectionner un autre type de soldat.
- Avant de placer un soldat sur le champ de bataille, vous pouvez décider de sa réaction : défense ou attaque. En mode défense, il restera à son poste jusqu'à être éliminé. En mode attaque, il suffit de choisir le point de départ du soldat et celui-ci se rendra à destination. Appuyez sur la touche ◎ pour passer d'un mode à l'autre.
- Vous pouvez placer les unités en mode défense manuellement sur la carte. Les carrés rouges sont les seules sections où vous ne pouvez pas placer de soldats. Appuyez sur les touches directionnelles pour placer les unités en mode défense sur n'importe quelle partie de l'écran.
- Vous pouvez voir le champ de bataille sous différents angles pour décider où placer vos unités. Appuyez sur la touche R2 pour faire un plan rapproché de la carte et sur la touche R1 pour avoir une vue d'ensemble. Vous pouvez également appuyer sur la touche L1 pour faire défiler la carte vers vous ousur la touche L2 pour l'éloigner.
- Une fois le type de soldat, le mode stratégique (attaque ou défense) et la position sur la carte définis, appuyez sur la touche ⊗ pour placer le soldat. Vous pouvez modifier n'importe laquelle de ces options avant d'appuyer sur la touche ⊗.

Une fois les différentes unités placées sur la carte, le combat peut commencer.

MATCH FATAL

Dans cette partie, c'est une guerre sans merci qui se déroule entre votre adversaire et vous. Il s'agit tout simplement de l'éliminer un certain nombre de fois avant qu'il ne vous élimine.

RÉCUPÉRATION
Votre adversaire et vous êtes à la recherche du bacon. Une fois qu'un de vos soldats récupère le bacon en passant dessus, le compte à rebours commence. Si le soldat en question est tué, le bacon tombe et le compte à rebours s'interrompt. Lorsque vous récupérez le bacon, le compte à rebours se remet en marche. Vous gagnez si vous réussissez à garder le bacon pendant un laps de temps déterminé. Votre adversaire doit bien entendu faire de même. Un conseil, ne le laissez pas trop longtemps avec le bacon dans les mains !

PARTIES SAUVEGARDÉES
Depuis ce menu, vous pouvez charger des parties sauvegardées sur la memory card (Carte Mémoire).

OPTIONS

AUDIO
Modifiez le volume des effets sonores et des sons du jeu. Appuyez sur les touches directionnelles ⬆ et ⬇ pour choisir l'une ou l'autre des options audio. Appuyez ensuite sur la touche directionnelle ⬅ pour diminuer le volume et sur la touche directionnelle ➡ pour l'augmenter.

DIFFICULTÉ
Permet de choisir le niveau de difficulté du jeu : Facile pour une partie sans grande difficulté, Moyen pour un niveau de jeu **normal** et **Difficile** pour les guerriers dans l'âme.

MANETTES N°1 ET N°2

Choisissez celle que vous voulez modifier.

Une fois le choix fait, vous avez trois options possibles : **Configuration** pour modifier la configuration des touches de votre manette, **Vibrations** pour activer la fonction vibrations de votre manette (exclusivement pour les Manettes Analogiques (DUALSHOCK)) ou Quitter pour revenir à l'écran précédent.

Si vous choisissez Configuration, l'écran de Configuration des manettes apparaît. Appuyez sur les touches directionnelles ↑ et ↓ pour visualiser les différentes configurations. Il suffit d'appuyer sur les touches directionnelles ← et → pour voir comment les différentes configurations affectent le pilotage des véhicules. Une fois votre configuration choisie, appuyez sur la touche ⊗ pour la valider.

CRÉDITS

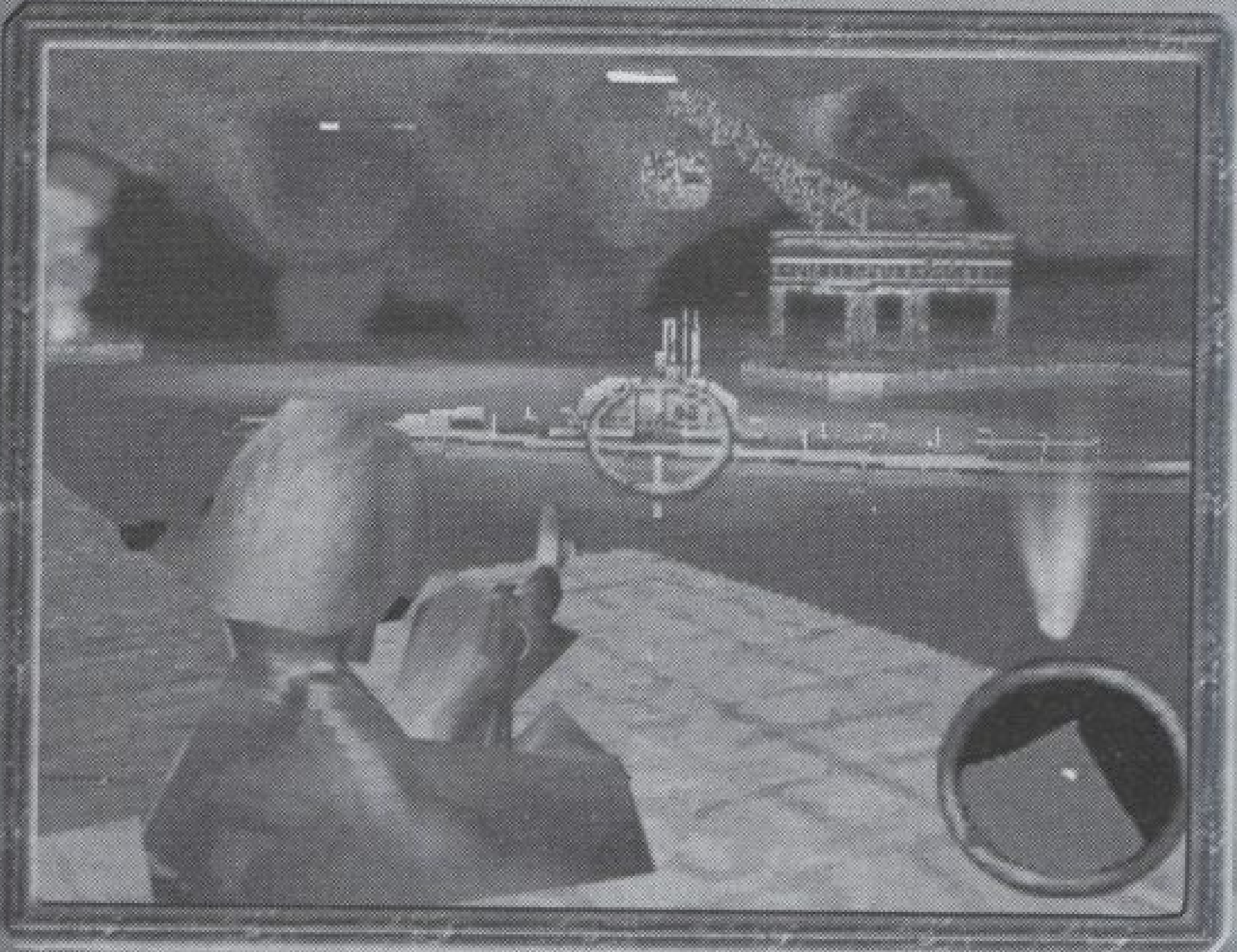
Choisissez cette option pour voir les noms des personnes ayant réalisé ce jeu.

LANGUE

Vous pouvez changez la langue à cet endroit.

REMARQUE SUR LA CAMÉRA DE COMBAT

avec précision en mode 1 ou 2 joueur(s). La visée rapprochée devrait vous permettre d'atteindre votre cible. Appuyez sur la touche R1 en cours de partie pour passer en mode Caméra de combat. Appuyez de nouveau sur cette touche pour revenir à la vue normale.



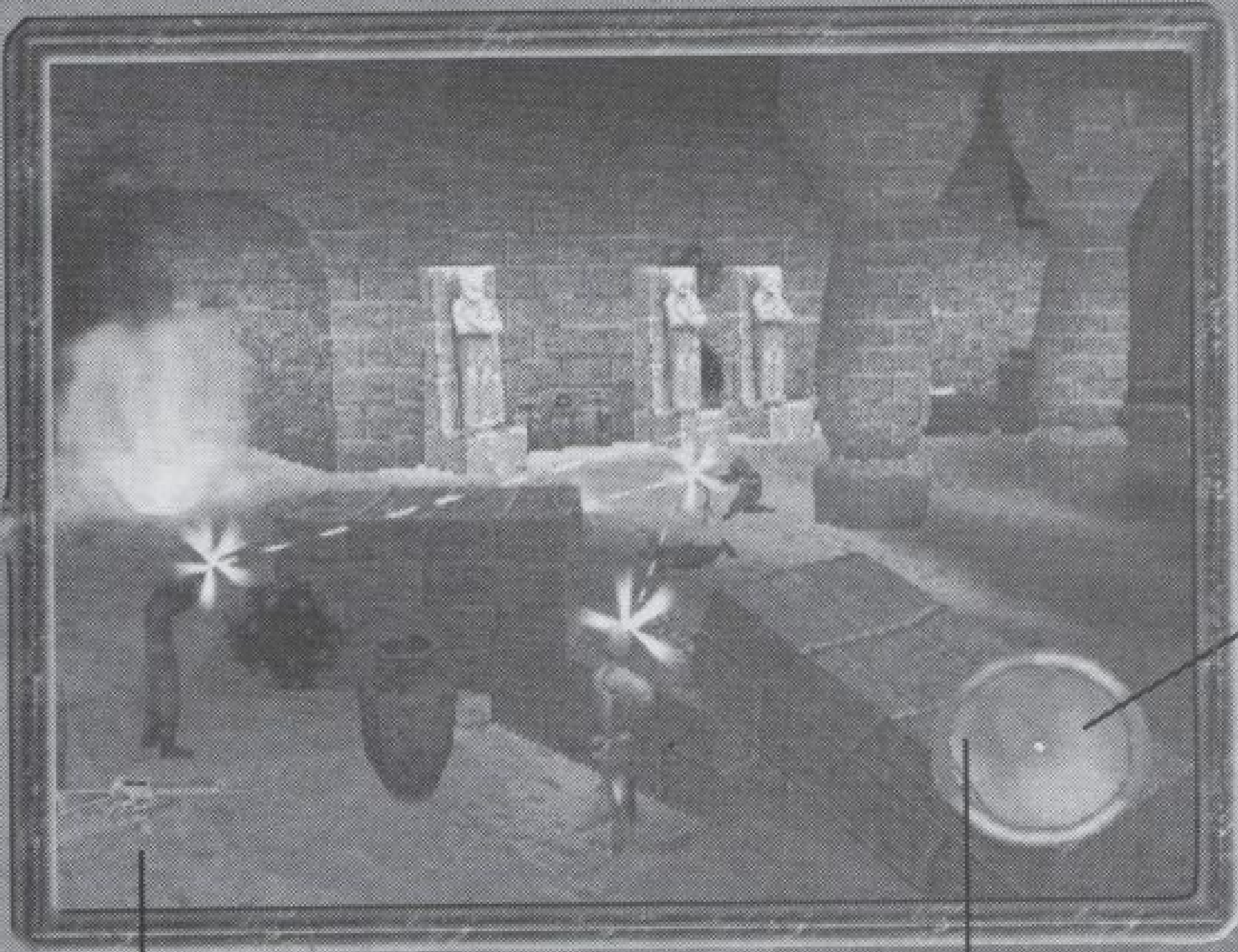
ÉCRAN DE JEU PRINCIPAL

EMPLACEMENT DES ARMES

Cette icône affiche l'arme en cours d'utilisation. Affichez les autres armes à l'aide des touches △ ou □ Appuyez sur la touche ✕ pour ouvrir le feu.

RADAR COMPTEUR DE VIE

Le radar pivote lorsque vous changez de direction. Le compteur de vie est représenté par un anneau entourant le radar. Ce dernier est vert lorsque l'unité est en bonne santé. Lorsque le soldat est blessé, des parties de cet anneau virent au rouge. Si l'anneau est totalement rouge, c'est que le soldat a été tué. Les marqueurs verts et beiges affichent l'emplacement des alliés et des ennemis. Les objectifs de mission apparaissent en rouge sur la carte. Si l'objectif à atteindre est au-delà du champ du radar, il apparaît au bord de celui-ci.

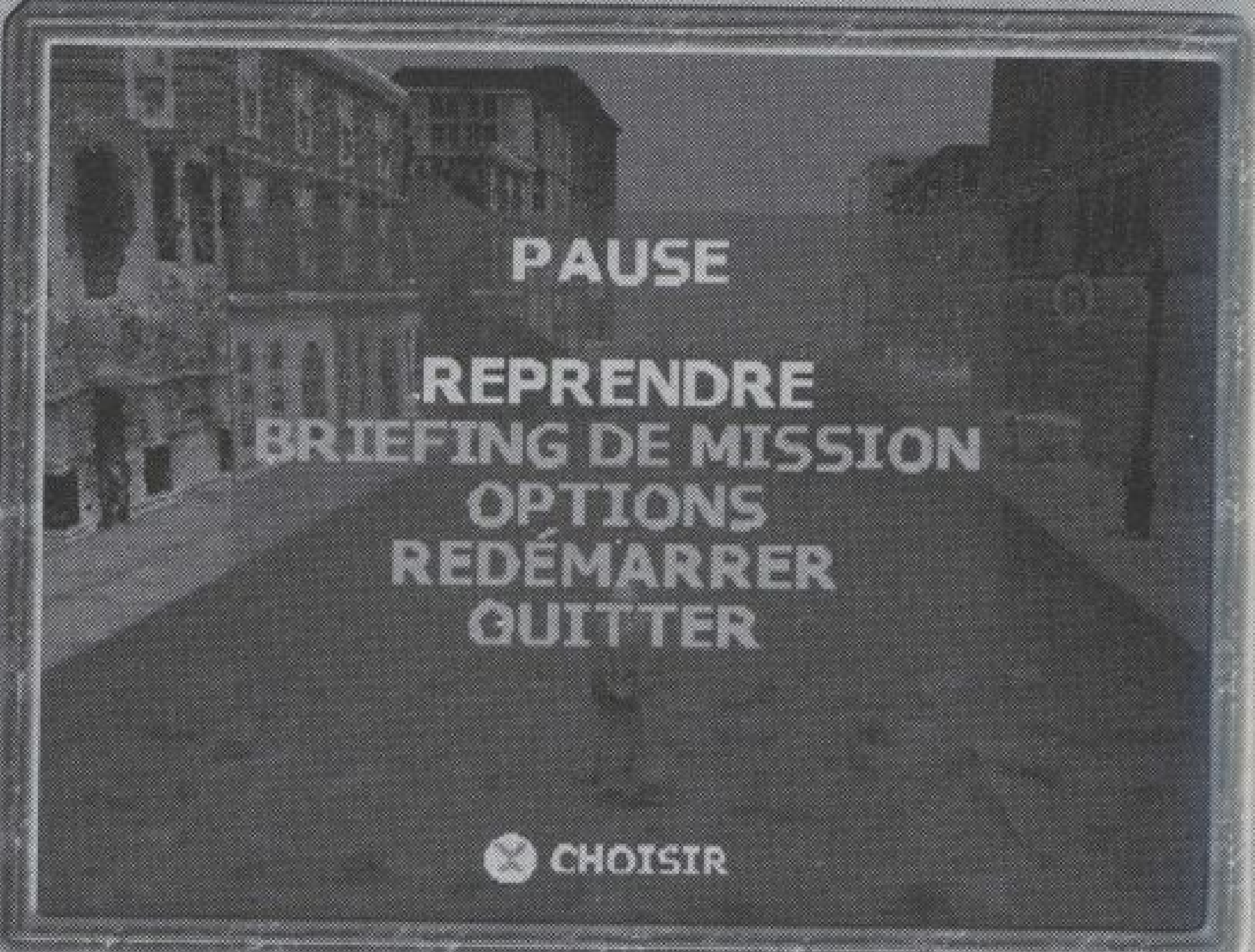


ÉCRAN DE PAUSE

L'écran de Pause s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche START en cours de partie. Une fois le jeu en pause, voici les options dont vous disposez :

REPRENDRE

Vous permet de revenir à la partie en cours.



BRIEFING DE MISSION

Vous permet d'afficher le briefing de la mission en cours.

OPTIONS

Choisissez cette option pour modifier les paramètres Audio, Vibrations et Mire. Reportez-vous à la page 9 pour connaître les options Audio et à la page 10 pour les options Vibrations. Vous pouvez afficher ou masquer la Mire depuis l'option du même nom.

REDÉMARRER

Vous permet de recommencer la mission en cours.

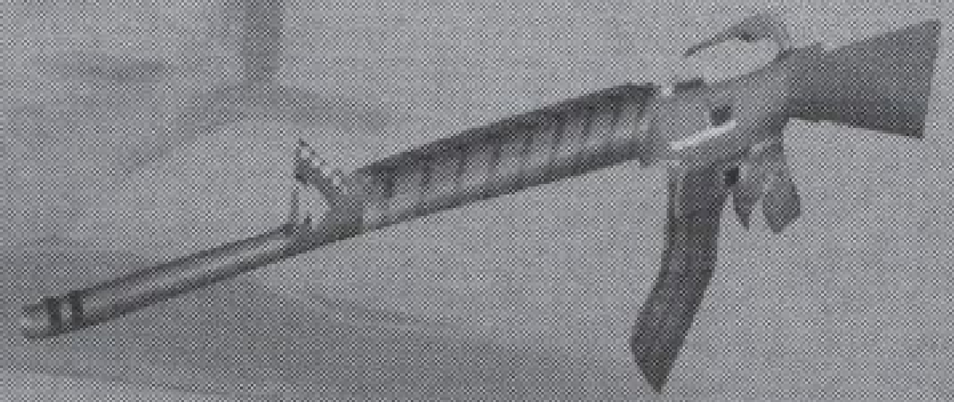
QUITTER

Vous permet de quitter la mission en cours et de revenir au menu principal.

ARMES

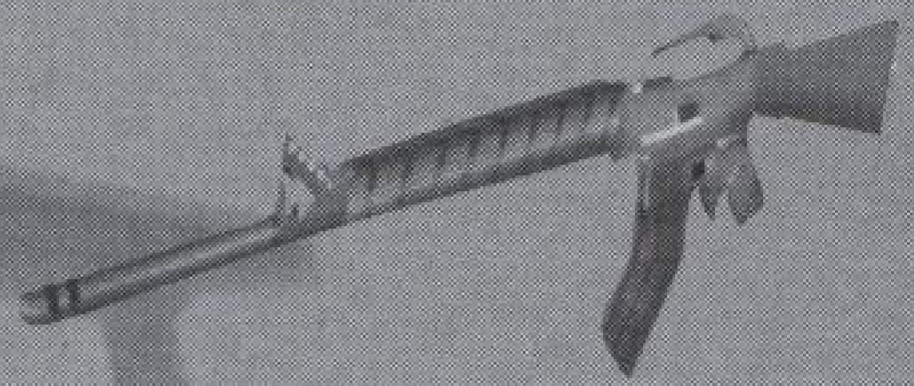
ARME STANDARD

★ FUSIL



Viser et tirer: appuyez sur la touche ⊗ pour ouvrir le feu.
Tir en mouvement: tire droit devant lorsque vous vous déplacez.
Munitions: munitions illimitées.
Dégâts infligés: légers.

★ FUSIL AUTOMATIQUE

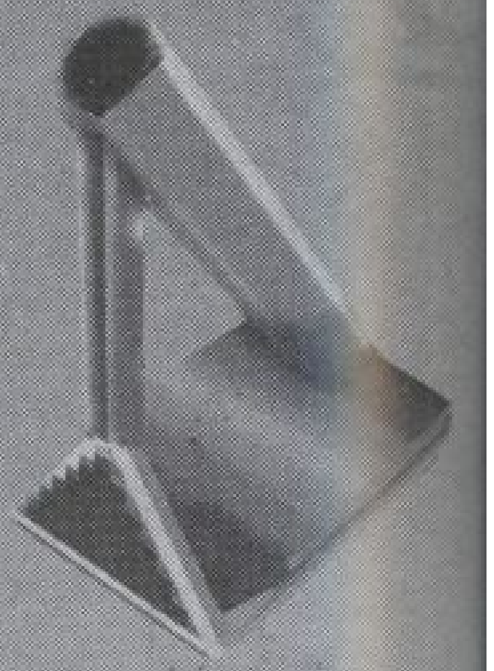


Viser et tirer: le fusil devient automatique lorsque vous récupérez le bonus Fusil automatique. Maintenez la touche ⊗ enfoncée pour tirer une salve continue de balles. Pivotez en appuyant sur les touches directionnelles gauche et droite tout en continuant à tirer.
Tir en mouvement: tire droit devant lorsque vous vous déplacez.
Munitions: chargeur de 250 balles maximum.
Dégâts infligés: légers.

★ GRENADE

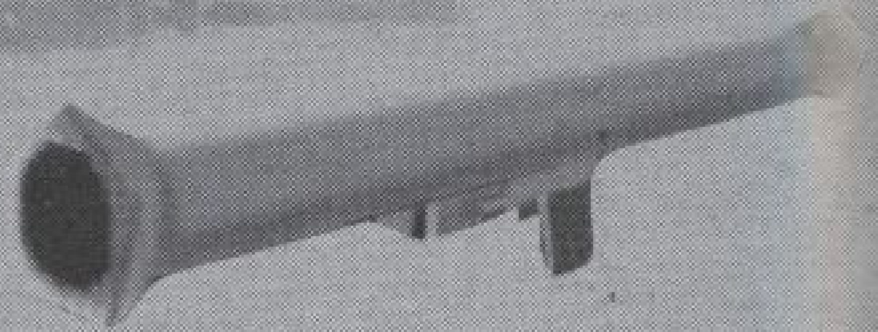
Viser et tirer : maintenez la touche ⊗ enfoncée pour afficher le curseur de grenade. Le curseur se déplace entre la limite de tir et votre position. Appuyez sur la touche directionnelle ← ou → pour donner la direction dans laquelle lancer la grenade. Relâchez la touche ⊗ pour arrêter le curseur et lancer la grenade.
Tir en mouvement: vous ne pouvez pas lancer de grenade en avançant
Munitions: vous ne pouvez porter que 10 grenades maximum.
Dégâts infligés: moyens.

MORTIER



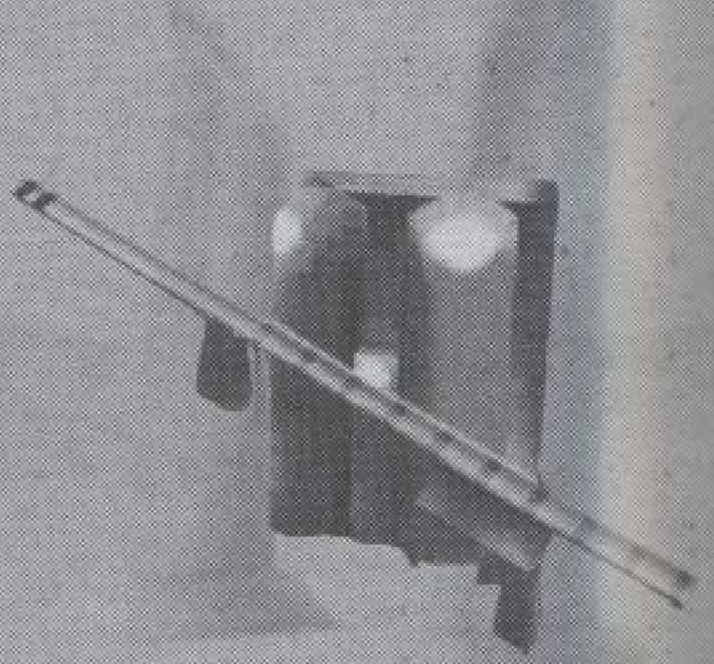
Viser et tirer:	maintenez la touche ⊗ enfoncée pour afficher le curseur du mortier. Le curseur se déplace entre la limite de tir et votre position. Appuyez sur la touche directionnelle ← ou → pour donner la direction dans laquelle envoyer un obus. Relâchez la touche ⊗ pour arrêter le curseur et lancer l'obus.
Tir en mouvement:	vous ne pouvez pas utiliser le mortier en avançant.
Munitions:	vous ne pouvez porter que 10 obus maximum.
Dégâts infligés:	importants.

BAZOOKA



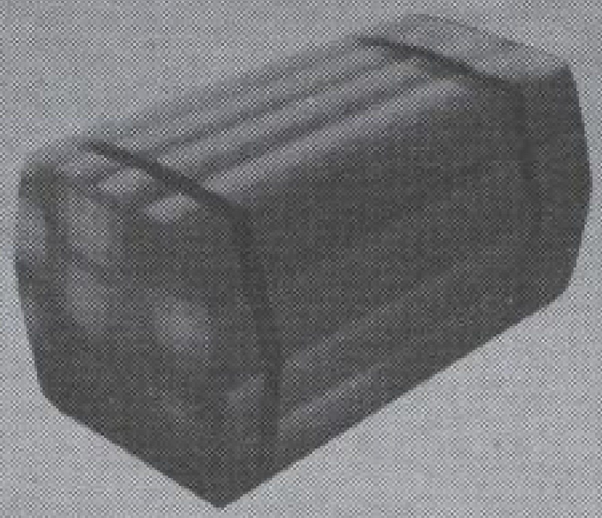
Viser et tirer :	appuyez sur la touche ⊗ pour ouvrir le feu. Vous pouvez tirer au bazooka à genoux ou debout.
Tir en mouvement:	tire droit devant lorsque vous vous déplacez.
Munitions:	vous ne pouvez porter que 10 obus maximum.
Dégâts infligés:	très importants..

LANCE-FLAMMES



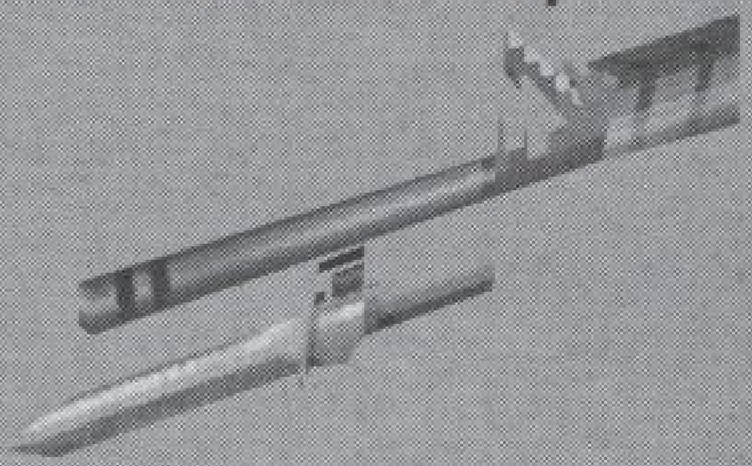
Viser et tirer:	appuyez sur la touche ⊗ pour envoyer un jet de flammes ou maintenez la touche enfoncée pour tirer en continu. Pivotez sur vous-même à l'aide de la touche directionnelle ← ou →. Vous ne pouvez tirer que debout ou à genoux.
Tir en mouvement:	tire droit devant lorsque vous vous déplacez.
Munitions:	100 unités d'essence.
Dégâts infligés:	légers par seconde de contact.

EXPLOSIFS



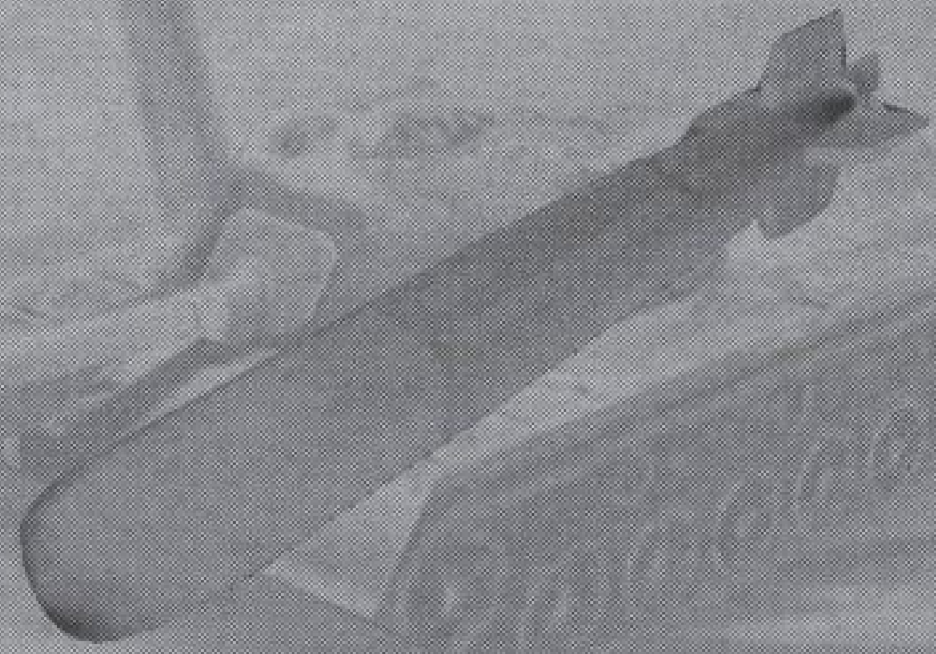
Viser et tirer: non disponible.
Tir en mouvement: appuyez sur la touche ⊗ pour placer une charge à l'endroit où vous vous trouvez. Un retardateur de 11 secondes est intégré à cette arme.
Munitions: vous ne pouvez porter que 5 charges explosives maximum.
Dégâts infligés: importants.

BAÏONNETTE



Viser et tirer: vous avez toujours votre baïonnette avec vous. Appuyez sur la touche ⊗ pour lever votre fusil et embrocher votre adversaire. La baïonnette part dans la direction vers laquelle vous avancez.
Tir en mouvement: vous pouvez utiliser la baïonnette en avançant.
Munitions: non disponible.
Dégâts infligés: mort instantanée.

TORPILLE



Viser et tirer: lorsque vous dirigez un sous-marin, appuyez sur la touche ⊗.
Tir en mouvement: la torpille part dans la direction qui fait face au sous-marin, que celui-ci soit en marche ou à l'arrêt.
Munitions: illimitées.
Dégâts infligés: importants.

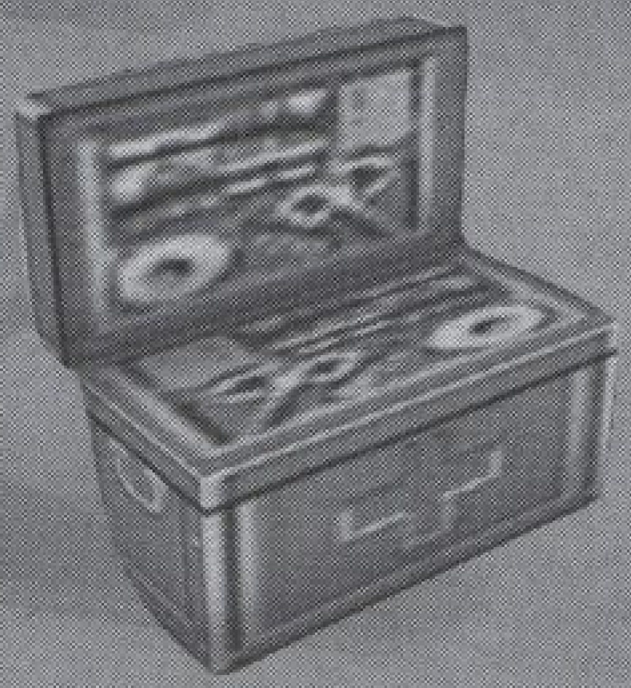
ARMES LOURDES

★ CALIBRE 50

Viser et tirer:	lorsque vous êtes à proximité d'un calibre 50, appuyez sur la touche △ pour l'activer. Lorsque vous utilisez cette arme, vous passez aussitôt en vue subjective. Maintenez la touche ✕ enfoncée pour ouvrir le feu. Appuyez sur la touche directionnelle ← ou → pour faire pivoter la mitrailleuse d'un côté ou de l'autre. Appuyez sur la touche directionnelle ↑ ou ↓ pour relever l'arme ou la baisser.
Tir en mouvement:	vous ne pouvez pas porter un calibre 50.
Munitions:	illimitées.
Dégâts infligés:	légers par munition tirée.
Remarque:	vous ne trouverez des calibres 50 que dans les nids de mitrailleuse, sur un navire (sous-marin ou vedette d'assaut) et sur les bombardiers. Dans un nid de mitrailleuses, il suffit d'appuyer sur la touche △ pour utiliser un calibre. Dans un bombardier, vous pouvez passer d'un calibre 50 à l'autre à l'aide des touches △ et □.

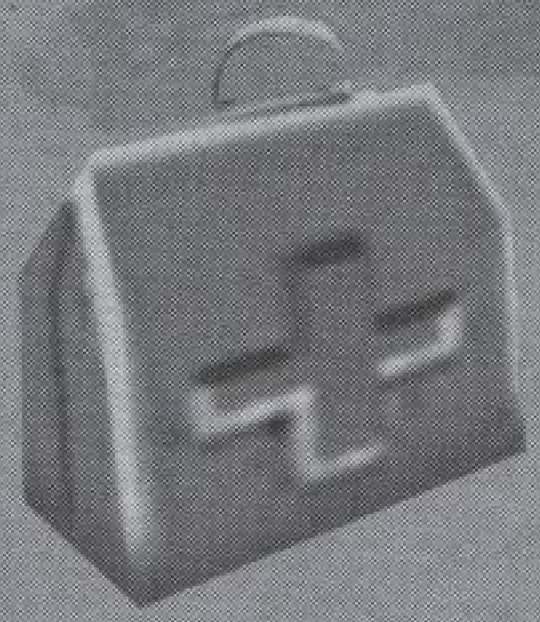
ÉQUIPEMENTS

PACK MÉDICAL



Vous ne pouvez pas conserver plus de trois packs médicaux dans votre inventaire. Ces packs permettent de récupérer toute votre santé quelles que soient les blessures reçues. Pour utiliser un pack médical, sélectionnez-le et appuyez sur la touche ⨂.

MÉDIKIT

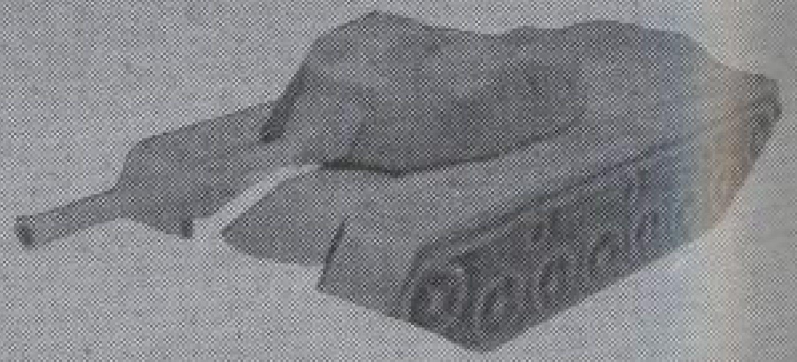


Le médikit est semblable au pack médical sauf qu'il ne soigne qu'une partie des blessures et qu'il s'utilise dès que vous le récupérez.

VÉHICULES

La victoire ne dépendant que de vous, vous pouvez piloter tous les engins dont vous croisez la route. Vous pouvez également utiliser toutes les armes disponibles. Vous trouverez les consignes de pilotage aux pages 34 et 35 dans le paragraphe "Configuration des commandes par défaut" .

TANK

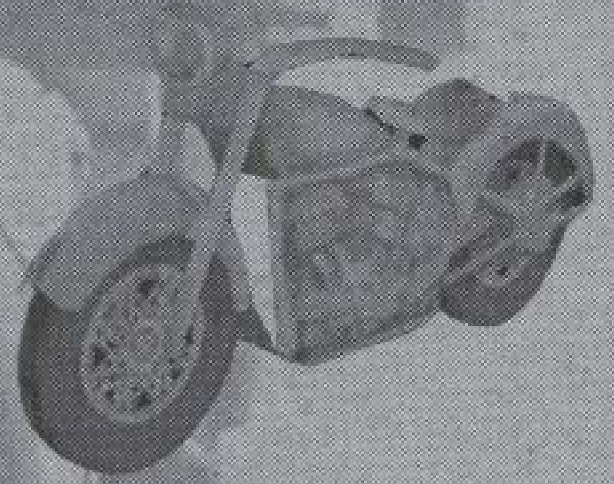


Armement: un canon et une petite mitrailleuse.
Dégâts: très importants (canon), légers (mitrailleuse).
Blindage: lourd.

SOUS-MARIN

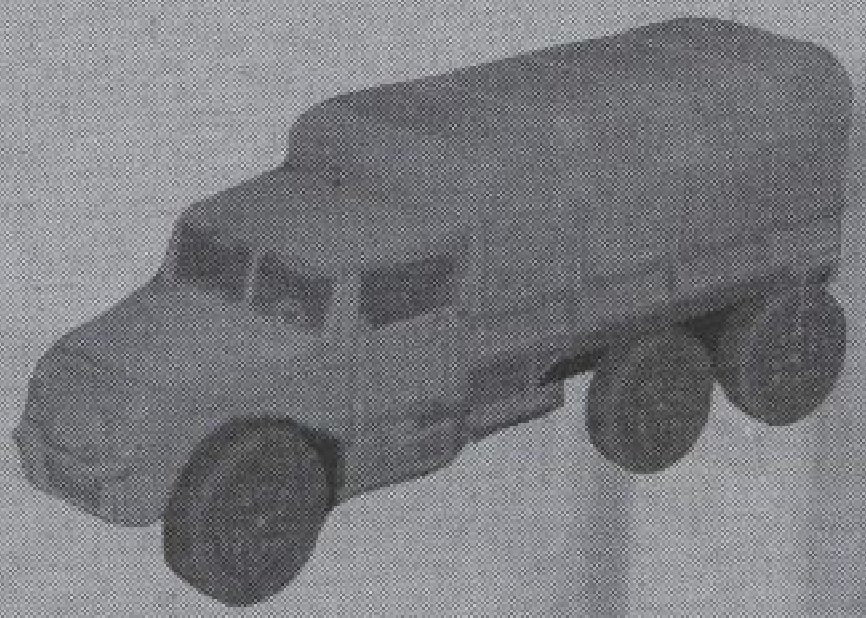
Armement: torpille.
Dégâts: importants.
Blindage: moyen.

MOTO



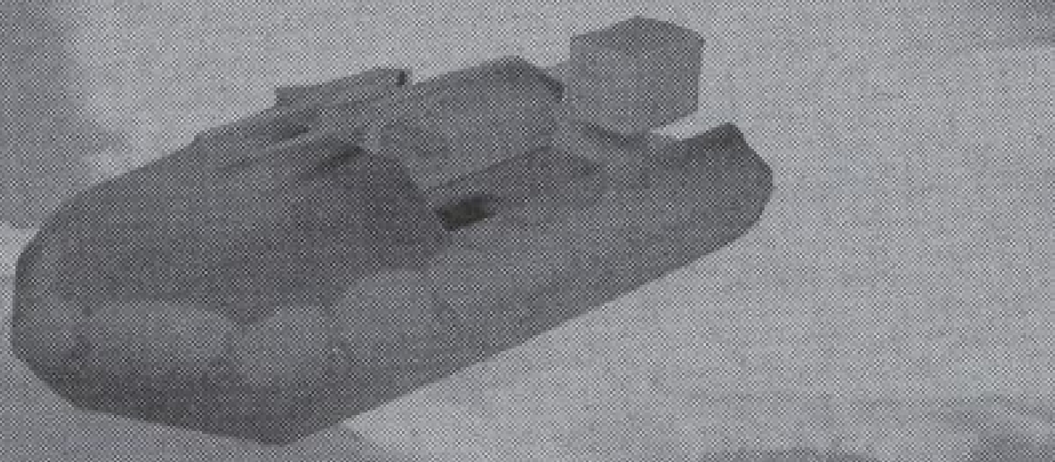
Armement: calibre 50 à l'avant.
Dégâts: légers .
Blindage: léger.

CAMION



Armement: le camion peut écraser les soldats ennemis.
Dégâts: importants en cas de collision.
Blindage: moyen.

VEDETTE D'ASSAUT



Armement: calibre 50 à l'avant.
Dégâts: légers.
Blindage: aucun.

TROUPES ENNEMIES

Au cours de certaines missions, des alliés se joindront à vous et vous aideront. Vos ennemis ont, eux, pour objectif d'éliminer purement et simplement tout soldat vert qu'ils croiseraient, vous y-compris.

★ FUSILIER

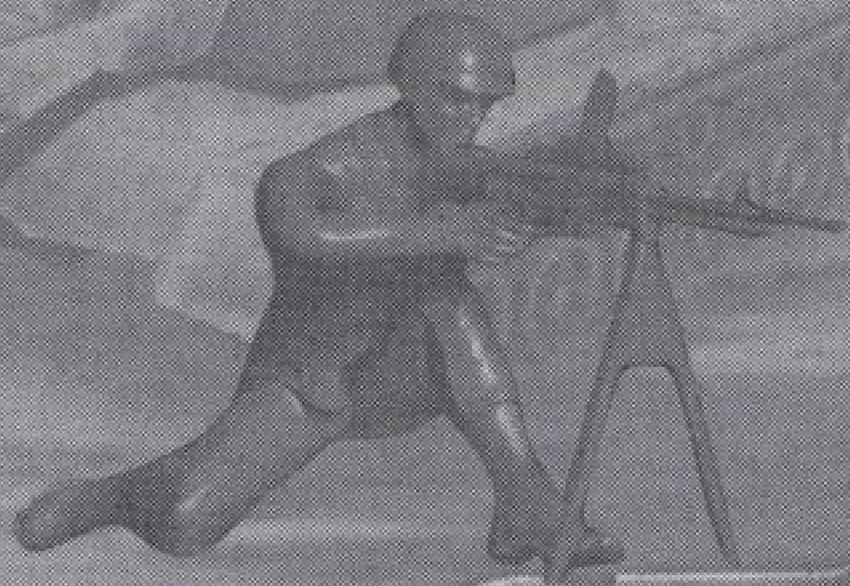
Les fusiliers sont les soldats d'infanterie standard, très efficaces en petits groupes ou lorsqu'ils fondent de tous les côtés sur une même cible. Faites donc attention lorsque plusieurs soldats de ce type convergent vers vous. Il suffit de quelques fusiliers ennemis pour vous transformer en copeaux de plastique.

★ GRENADIER

La spécialité de ces soldats est de prendre les positions retranchées. Méfiez-vous d'eux s'ils attaquent. De même, s'ils sont retranchés, débarrassez-vous d'eux en premier. Un grenadier seul disposant de quelques grenades peut infliger de gros dégâts à vos troupes.

★ MITRAILLEURS

Retranchés de toutes parts, ces soldats ne sont pas faciles à atteindre sans tomber sous leur feu. Il est conseillé d'utiliser des armes à longue portée.



LANCE-FLAMMES

Un soldat équipé de cette arme est très utile pour éliminer les poches de résistance ennemie. Le principal atout de cette arme est le jet de flamme continu. Seul inconvénient : il n'a qu'un réservoir limité et ne peut tirer que dans la direction dans laquelle vous vous dirigez. Gardez toujours ces faiblesses à l'esprit et essayez de les utiliser à votre avantage.

BAZOOKA

Un soldat équipé d'un bazooka est une véritable menace pour le camp adverse car il détruit purement et simplement les unités équipées de blindages légers et endommage gravement celles équipées d'un blindage lourd. Seul inconvénient : le temps de recharge du bazooka.

MORTIER

Aucun véhicule ne résiste longtemps aux obus tirés par un mortier. Seul problème : il faut tout même un certain temps pour recharger un mortier.

VÉHICULES ENNEMIS

JEEPS

Malgré leur rapidité, les jeeps ne représentent pas une grande menace pour vos troupes car elles ne sont équipées que d'un calibre 50. Elles sont néanmoins souvent accompagnées de plusieurs soldats beiges.

PATROUILLEURS

Les patrouilleurs sont équipés d'un blindage et sont relativement agiles. Pris séparément, ils ne représentent pas pour autant une grande menace pour vos troupes. Le seul problème, c'est qu'en général ils arrivent par vagues et sapent peu à peu vos forces à coups de calibre 50.

TANKS

Les tanks beiges sont extrêmement lents mais ont une puissance de feu non négligeable. Il est préférable de les détruire assez rapidement et de laisser une bonne distance entre eux et vous. Si le tank a réussi à vous mettre en joue, vous ne résisterez pas longtemps même avec un blindage lourd.

CHASSEURS

Le seul plaisir des pilotes de chasseurs beiges, c'est de voir des transports de troupes verts descendre en flammes. Agressifs, ils fondent sur vos avions de tous côtés. Il faut savoir manier les mitrailleuses embarquées si vous voulez vous en débarrasser.

SOUS-MARINS

Les sous-marins beiges essaieront de vous envoyer par le fond. Ils sont lents mais attaquent par vagues successives ou en groupes, détruisant peu à peu votre blindage. Vous devrez être un sous-marinier hors-pair pour vous débarrasser de ces requins.

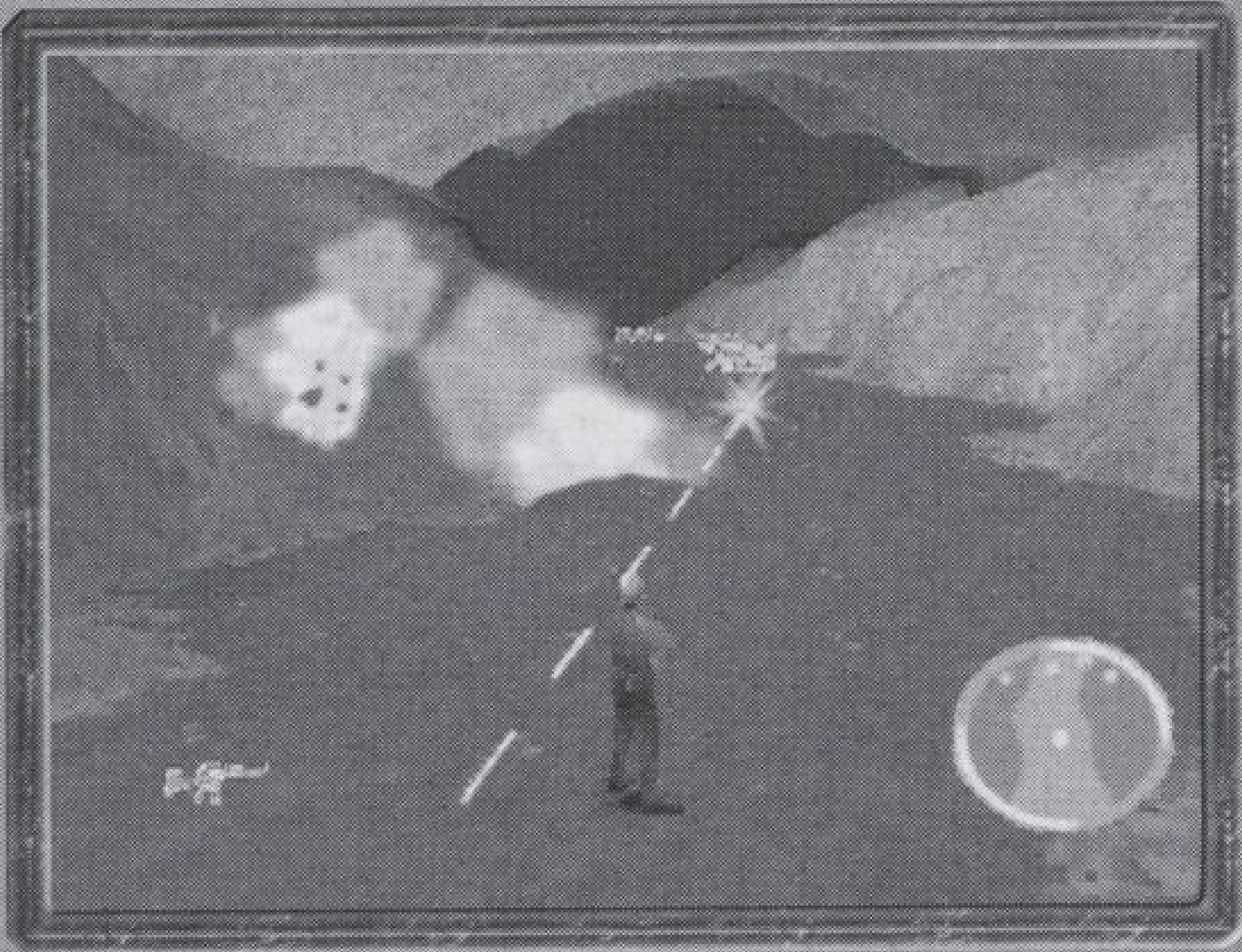
CAMPAGNES

OPÉRATION : LA TANIÈRE DU LION

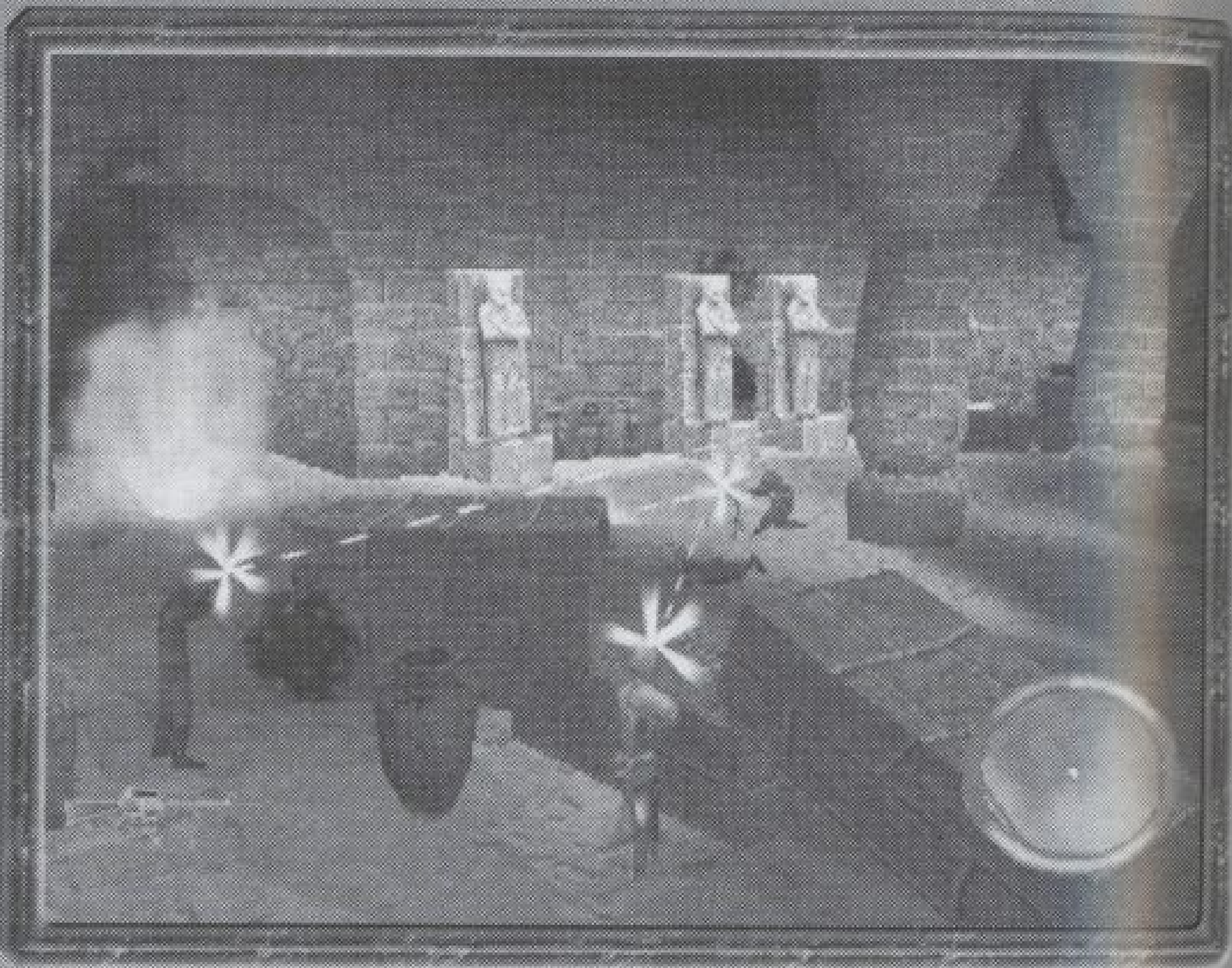
La guerre contre les Beiges débute dans leur capitale. La résistance beige est censée avoir été éliminée au cours de la dernière guerre. Votre premier objectif au cours de cette mission est de venir en renfort à l'armée verte en poste. Les Beiges approchent et ils opposent une véritable résistance. Une fois l'embuscade beige contre vos tanks déjouée, vous devez chercher leur QG souterrain. Les services secrets verts ont confirmé son existence. Votre mission est précise : éliminer toute résistance beige.

OPÉRATION : LA DÉFAITE DU CHEVALIER

La mission suivante vous conduit dans une zone où les Beiges sont censés s'être regroupés. Les Beiges sont au courant de votre offensive et sont prêts à résister aux attaques de l'armée verte. Dans ces montagnes, vous serez à la fois soldat et espion. Votre premier objectif sera d'arriver jusqu'à la base beige. Une fois arrivé, vous devrez vous infiltrer dans la base et détruire toutes les installations beiges. Si vous réussissez, vous devrez vous échapper dans les montagnes.



OPÉRATION : SCORPION



Vous avez bien manœuvré jusqu'à maintenant mais vous n'avez pas encore gagné. Descendez jusqu'au fleuve et éliminez les forces beiges avec vos vedettes d'assaut. Cette opération vous conduira ensuite dans le désert où les Beiges essaieront de vous écraser. L'état-major vert vous a donné un tank mais il vous faudra plus qu'un gros blindage et quelques bons tirs pour vous en sortir. Vous devrez détruire plusieurs tanks beiges et atteindre la Pyramide. Les Beiges ne vous lâcheront pas d'une semelle alors ne vous attendez pas à une partie de plaisir. Vous devrez ensuite pénétrer dans cette Pyramide qui serait, selon certaines sources, un véritable labyrinthe rempli de pièges. Faites bien attention où vous mettez les pieds.

★ OPÉRATION : PÉGASE

Les chasseurs beiges sont des plus tenaces. Vous devrez jouer du calibre 50 contre une aviation qui a pour mission de descendre purement et simplement votre appareil. Une fois ces problèmes résolus, vous devrez montrer vos talents au sol et atteindre les vedettes d'assaut. Votre mission consistera ensuite à détruire la tour de commande beige pour désorienter l'ennemi et à "emprunter" un de leurs camions pour rester sur leurs traces. Les Beiges se préparent à lancer une vague de missiles contre des sites verts. Trouvez un moyen de les en empêcher.

OPÉRATION : POSÉIDON

La bataille finale aura pour enjeu le contrôle des mers. Vous devrez vous battre sous l'eau pour venir à bout de la machine de guerre beige. C'est le seul moyen de mettre un terme à cette guerre. Vous devrez pénétrer dans la base sous-marine beige et récupérer un sous-marin vert capturé par l'ennemi. Une fois en possession de ce bâtiment, vous suivrez le sous-marin beige. Si le sous-marin réussit à s'échapper, tout est terminé. Les Beiges utiliseront ses armes mortelles pour venir à bout de la nation verte. Détruisez le sous-marin et le complexe d'armement beiges. Trouvez un moyen de les arrêter une bonne fois pour toute.

SUPPORT CLIENT — 3DO EUROPE

INFOGRAMES FRANCE/EURO INTERACTIVE
Service Consommateur
84 rue du 1er mars 1943
69625 Villeurbanne Cedex

INFOGRAMES HOTLINE

www.fr.infogrames.com
0892 68 30 20* Soluces
36 15 Infogrames*
0825 15 80 80** Technique

*2.21F/mn
**0.98F/mn

N °Technique :0825 15 80 80 (0.98F/mn) [du lundi au samedi de 10h à 12h et de 14h à 20h.]
N °Soluces :0892 68 30 20 +36 15 Infogrames (2.21F/mn) [24h/24]
Fax :04 78 68 48 12

E mail :support@fr.infogrames.com
Web :www.fr.infogrames.com <http://www.fr.infogrames.com>

Pour en savoir plus sur ce jeu et sur les autres titres de 3DO, allez à www.3doeurope.com !

WARRANTY AND SERVICE INFORMATION

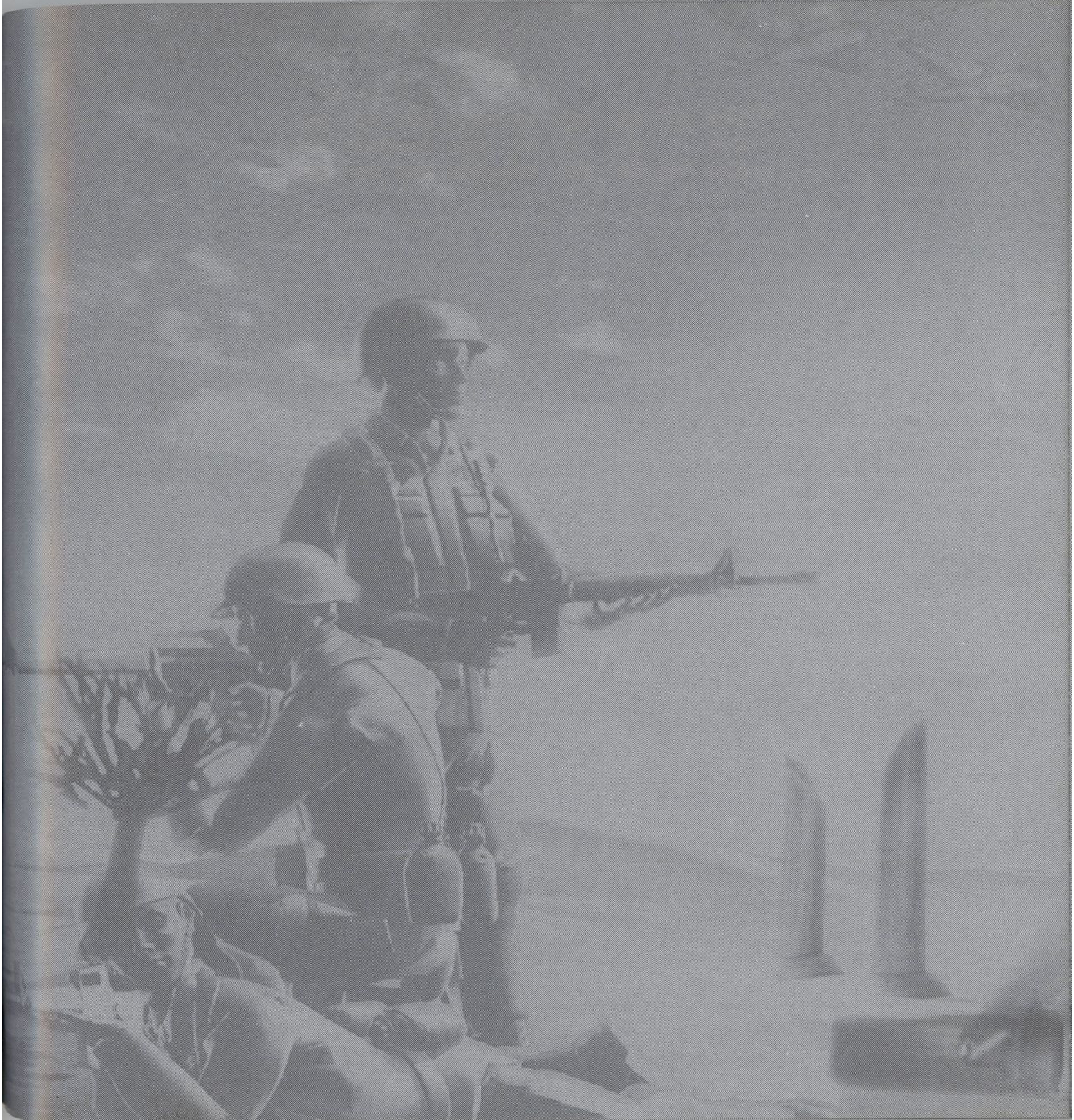
THE 3DO EUROPE LTD GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

3DO Europe Ltd. ("3DO") garantit à l'acheteur d'origine de ce logiciel 3DO que le support physique sur lequel le programme informatique a été enregistré ne contiendra aucun vice matériel ou de fabrication pendant quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, dans le cadre de l'utilisation normale recommandée. Le logiciel 3DO enregistré sur ce support est fourni "en l'état", sans garantie expresse ou implicite d'aucune sorte, et 3DO ne pourra pas être tenu responsable en cas de pertes ou de dommages éventuels résultant de l'utilisation ou de l'inaptitude à utiliser ce logiciel 3DO. L'entière responsabilité de 3DO et le seul recours de l'acheteur d'origine en cas de manquement à toute garantie expresse ou implicite seront limités, au choix de 3DO, soit à remplacer, soit à réparer gratuitement tout support défectueux à condition que le logiciel 3DO concerné soit restitué dans son état d'origine à l'endroit où il a été acheté pendant la période de garantie de 90 jours, avec une copie d'un reçu daté ou une autre preuve d'achat. La garantie mentionnée ci-dessus n'est pas applicable et sera considérée comme nulle si tout défaut de ce logiciel 3DO survient suite à un accident, une négligence, une utilisation déraisonnable ou abusive, ou à toute autre cause sans rapport avec des vices matériels ou de fabrication.

LA GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS VIENT REMPLACER EXPRESSEMENT TOUTE AUTRE GARANTIE, ET 3DO NE SERA PAS TENU DE RESPECTER TOUTE AUTRE DECLARATION OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES QUI NE PEUVENT PAS ETRE EFFECTIVEMENT EXCLUES, Y COMPRIS, MAIS DE FACON NON EXCLUSIVE, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITE, D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER ET/OU D'ABSENCE DE CONTREFACON, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE 90 JOURS MENTIONNEE CI-DESSUS. 3DO NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE EN CAS DE DOMMAGES ACCIDENTELS, CONSECUTIFS, PARTICULIERS ET/OU AUTRES DOMMAGES DE QUELQUE SORTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'ACHAT, DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE L'INAPTITUDE A UTILISER CE LOGICIEL 3DO. LA GARANTIE MENTIONNEE CI-DESSUS VOUS ACCORDE DES DROITS JURIDIQUES SPECIFIQUES ET VOUS POUVEZ BENEFICIER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURISDICTION A L'AUTRE.

Ce logiciel 3DO, la documentation qui l'accompagne et tout autre document associé sont protégés par les lois et les conventions internationales relatives aux droits d'auteur en vigueur au Royaume-Uni et dans d'autres pays, ainsi que par d'autres lois et conventions internationales sur la propriété intellectuelle. Toute reproduction, traduction, modification, stockage sur un système d'archivage, location, leasing, prêt, diffusion, transmission et/ou utilisation publique constitue une violation des lois en vigueur et est strictement interdite sans avoir obtenu au préalable la permission écrite de 3DO Europe Ltd. ou de sa maison mère, The 3DO Company. Tous droits réservés.

3DO a fait tout son possible pour que le manuel destiné à l'utilisateur final et les documents promotionnels relatifs à ce logiciel 3DO correspondent précisément au logiciel. Cependant, en raison des améliorations et des mises à jour constantes apportées aux produits 3DO, 3DO ne peut pas garantir l'exactitude des documents imprimés après leur date de publication. 3DO exclut toute responsabilité, qu'elle soit délictuelle, contractuelle ou autre, en cas de pertes et/ou dommages résultant d'inexactitudes ou d'informations contenues dans le manuel et/ou les documents promotionnels, y compris, mais de façon non exclusive, toute perte ou dommage résultant de modifications, erreurs ou omissions concernant ces éléments.



Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

SÓLO PARA USO PRIVADO. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión, exhibición pública y transmisión, acceso o uso por Internet, por cable o por cualquier otro medio de telecomunicación, de este producto o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que forme parte de él sin la autorización pertinente. Army Men Lock 'n' Load © 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Lock 'n' Load, Real Combat. Plastic Men., Editado por The 3DO Company. Desarrollado por The 3DO Company. Programas biblioteca © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva para Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03414

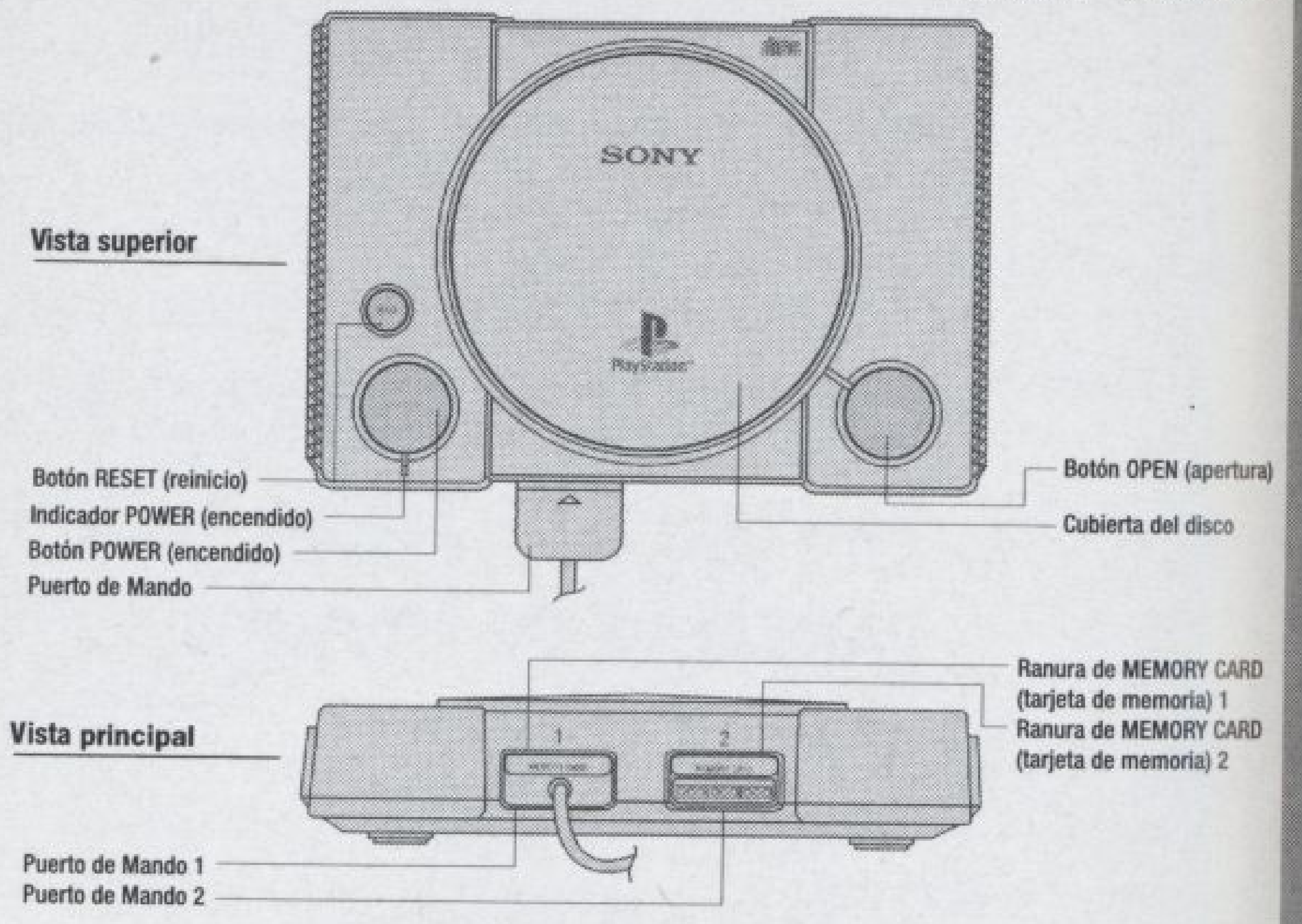
ÍNDICE

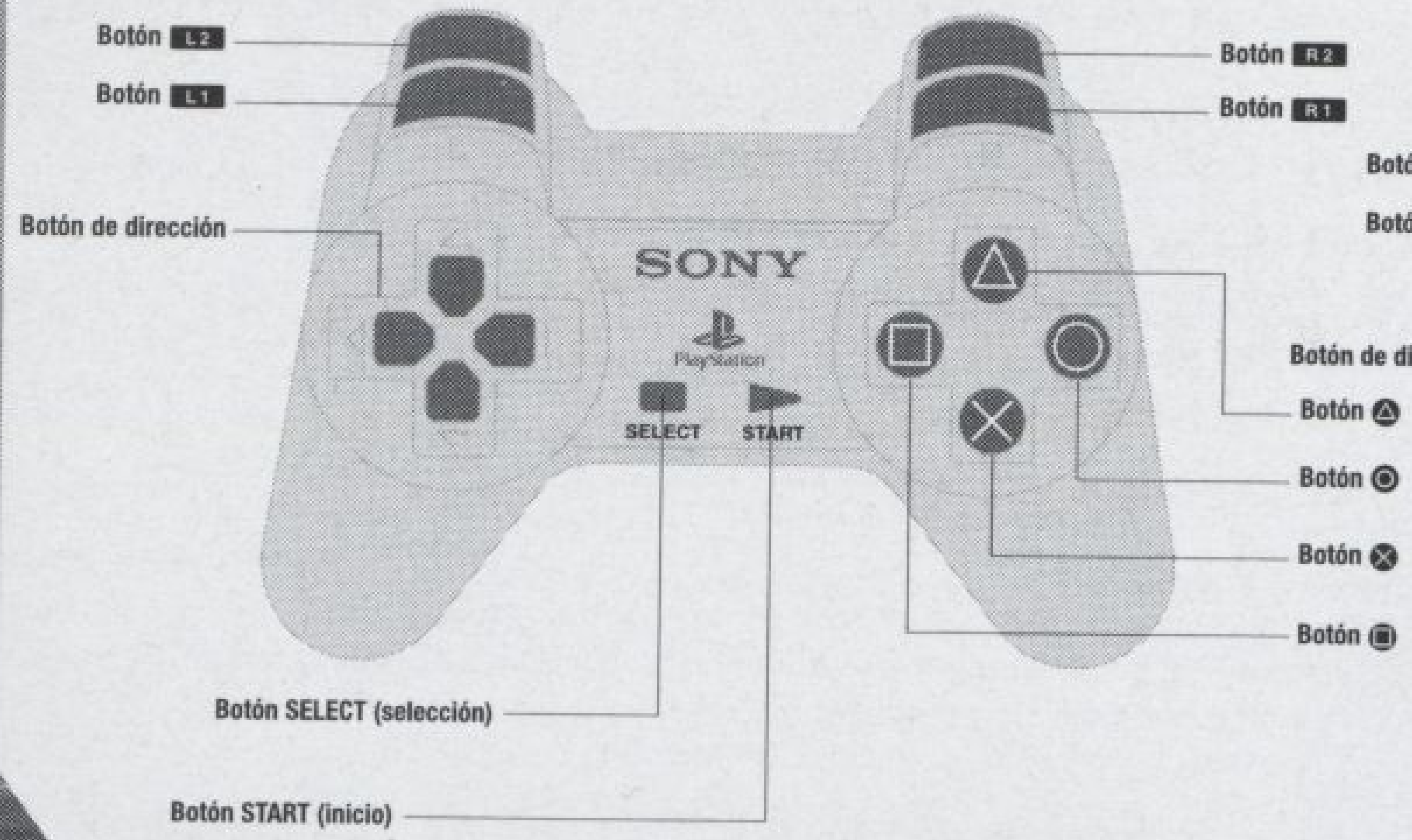
INFORMACIÓN PRELIMINAR 62
FUNCIONES PREDETERMINADAS DEL MANDO 63
CONTROLES DE LOS SOLDADOS 63
CONTROLES DE LOS VEHÍCULOS
(MOTO, BALSA DE ASALTO Y CAMIÓN DE CARGA) 64
CONTROLES DE LOS VEHÍCULOS (TANQUE) 65
CONTROLES DE LOS VEHÍCULOS (SUBMARINO) 65
COMENZAR A JUGAR DESDE EL MENÚ PRINCIPAL 66
PANTALLA DE JUEGO PRINCIPAL 71
PANTALLA DE PAUSA 72
ARMAS 73
ARMAS ESTÁNDAR 73
ARMAMENTO PESADO 76
EQUIPO 77
VEHÍCULOS 78
ENEMIGOS EN EL CAMPO DE BATALLA 79
VEHÍCULOS ENEMIGOS 81
CAMPAÑAS 82
SERVICIO TÉCNICO 87

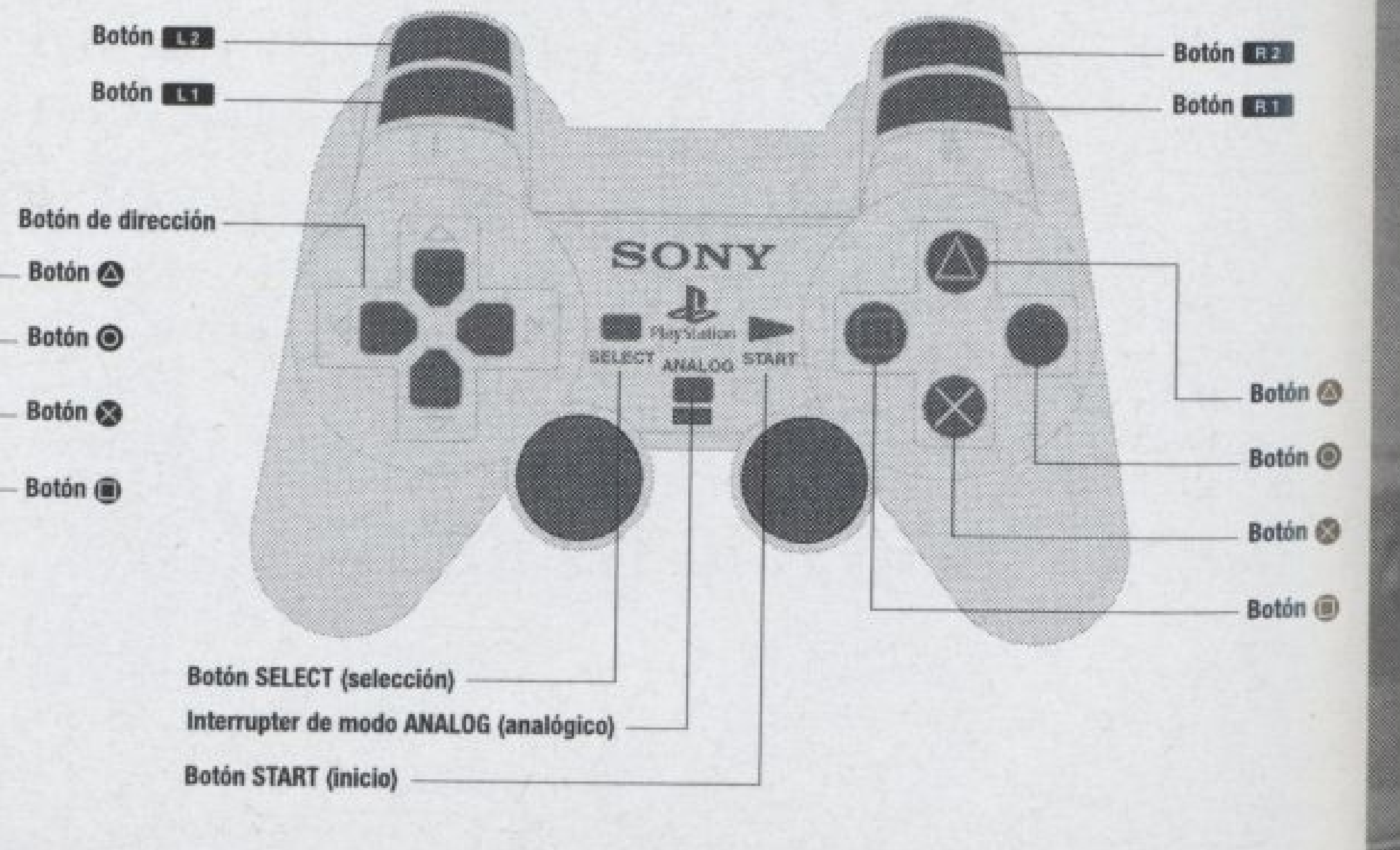
INFORMACIÓN PRELIMINAR

Conecta la PlayStation tal como indican las instrucciones del manual. Asegúrate de que está apagada antes de introducir o quitando un disco. Introduce el disco de Army Men®: Lock 'n' Load™ y cierra la cubierta del disco. Conecta los mandos y enciende la consola PlayStation. Sigue las instrucciones de la pantalla para comenzar una partida.

Si quieres cargar o guardar información durante la partida, introduce una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria), con al menos 1 bloque de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) libre, en la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1. Se aconseja no introducir o extraer periféricos o MEMORY CARDs (Tarjetas de Memoria) una vez que se haya encendido la consola.







FUNCIONES PREDETERMINADAS DEL MANDO

★ CONTROLES DE LOS SOLDADOS

BOTÓN DE DIRECCIÓN ↑/ADELANTE:	CORRER HACIA DELANTE.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ↓/ATRÁS:	CORRER HACIA ATRÁS.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ←:	GIRAR A LA IZQUIERDA.
BOTÓN DE DIRECCIÓN →:	GIRAR A LA DERECHA.
BOTÓN ⊗:	DISPARAR ARMA.
BOTÓN △:	AVANZAR POR EL INVENTARIO DE ARMAS/EQUIPO.
■:	RETROCEDER POR EL INVENTARIO DE ARMAS/EQUIPO.

MODO DE COMBATE AVANZADO

◎+ BOTÓN DE DIRECCIÓN ← 0 →:	GIRAR RÁPIDAMENTE.
BOTÓN L1+BOTÓN DE DIRECCIÓN ← 0 →:	ESQUIVAR.
BOTÓN R2 (MANTENER):	AGACHARSE Y QUEDARSE BOCA ABAJO.
BOTÓN L2 + BOTÓN DE DIRECCIÓN:	RODAR EN LA DIRECCIÓN INDICADA POR EL BOTÓN DE DIRECCIÓN Y PERMANECER DE RODILLAS.

UNA VEZ ARRODILLADO

BOTÓN DE DIRECCIÓN ↑ 0 ↓:	PONERSE DE PIE Y DESPLAZARSE.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ↑ 0 ↓ + BOTÓN R2 (MANTENER):	PREPARARSE PARA ARRASTRARSE.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ↑ 0 ↓ (MANTENER) + BOTÓN R2 (MANTENER):	ARRASTRARSE.

FUNCIONES PREDETERMINADAS DEL MANDO

COMBATE ESPECIAL: CÁMARA DE COMBATE

BOTÓN R1:	MOSTRAR EL CURSOR DE DISPARO Y ACTIVAR LA CÁMARA DE COMBATE (ALTERNAR).
BOTÓN DE DIRECCIÓN (CON LA CÁMARA DE COMBATE ACTIVADA):	MOVER EL CURSOR ALREDEDOR EN VISTA DE CÁMARA DE COMBATE.
BOTÓN L1 + BOTÓN DE DIRECCIÓN (CON LA CÁMARA DE COMBATE ACTIVADA):	DESPLAZARSE EN VISTA DE CÁMARA DE COMBATE.

GENERAL (VEHÍCULOS Y SOLDADOS)

BOTÓN SELECT (SELECCIÓN) (MANTENER):	MOSTRAR LA PANTALLA DE MAPA.
BOTÓN START (INICIO):	HACER UNA PAUSA DURANTE LA PARTIDA Y VOLVER A LA MISMA. TAMBIÉN MUESTRA EL MENÚ DE OPCIONES.

★ CONTROLES DEL VEHÍCULO (MOTO, BALSA DE ASALTO Y CAMIÓN DE CARGA)

BOTÓN ⊗:	DISPARAR ARMA/CLAXON.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ↑/ADELANTE:	ACELERAR VEHÍCULO HACIA DELANTE.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ↓/ATRÁS:	ACELERAR VEHÍCULO HACIA ATRÁS.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ←:	GIRAR VEHÍCULO A LA IZQUIERDA.
BOTÓN DE DIRECCIÓN →:	GIRAR VEHÍCULO A LA DERECHA.
BOTÓN R1:	ELEVAR EL ÁNGULO DE TRAYECTORIA DEL ARMA.
BOTÓN R2:	BAJAR EL ÁNGULO DE TRAYECTORIA DEL ARMA.
BOTÓN L1 (MANTENER):	MOSTRAR LA VISTA TRASERA.
BOTÓN ◎ + BOTÓN DE DIRECCIÓN ← O →:	GIRAR VEHÍCULO RÁPIDAMENTE.

CONTROLES DEL VEHÍCULO (TANQUE)

BOTÓN ⊗:	DISPARAR ARMA.
BOTÓN L1 + BOTÓN R1:	ACELERAR TANQUE HACIA DELANTE.
BOTÓN L2 + BOTÓN R2:	ACELERAR TANQUE HACIA ATRÁS.
BOTÓN L1:	GIRAR TANQUE HACIA DELANTE Y EN LA DIRECCIÓN CONTRARIA A LAS AGUJAS DEL RELOJ.
BOTÓN L2:	GIRAR TANQUE HACIA ATRÁS Y EN LA DIRECCIÓN DE LAS AGUJAS DEL RELOJ.
BOTÓN R1:	GIRAR TANQUE HACIA DELANTE Y EN LA DIRECCIÓN DE LAS AGUJAS DEL RELOJ.
BOTÓN R2:	GIRAR TANQUE HACIA ATRÁS Y EN LA DIRECCIÓN CONTRARIA A LAS AGUJAS DEL RELOJ.
BOTÓN L1 + BOTÓN R2:	GIRAR TANQUE "SOBRE SÍ MISMO" A LA IZQUIERDA.
BOTÓN R1 + BOTÓN L2:	GIRAR TANQUE "SOBRE SÍ MISMO" A LA DERECHA.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ⬇/ATRÁS:	ELEVAR EL ÁNGULO DE TRAYECTORIA DEL ARMA.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ⬆/ADELANTE:	BAJAR EL ÁNGULO DE TRAYECTORIA DEL ARMA.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ⬅:	MOVER LA TORRETA DEL TANQUE A LA IZQUIERDA.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ➡:	MOVER LA TORRETA DEL TANQUE A LA DERECHA.
BOTÓN △ O BOTÓN □:	ALTERNAR ENTRE EL CAÑÓN Y LA AMETRALLADORA.

CONTROLES DEL VEHÍCULO (SUBMARINO)

BOTÓN ⊗:	DISPARAR ARMA.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ⬆/ADELANTE:	ACELERAR SUBMARINO HACIA DELANTE.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ⬇/ATRÁS:	ACELERAR SUBMARINO HACIA ATRÁS.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ⬅:	GIRAR SUBMARINO A LA IZQUIERDA.
BOTÓN DE DIRECCIÓN ➡:	GIRAR SUBMARINO A LA DERECHA.
BOTÓN R1:	HACER QUE EL SUBMARINO EMERJA.
BOTÓN R2:	HACER QUE EL SUBMARINO SE SUMERJA.
BOTÓN L1 (MANTENER):	MOSTRAR LA VISTA TRASERA
BOTÓN ◎ + BOTÓN DE DIRECCIÓN ⬅ O ➡:	GIRAR SUBMARINO RÁPIDAMENTE.

COMENZAR A JUGAR DESDE EL MENÚ PRINCIPAL

Tras la pantalla de inicio y la película de introducción, aparecerá el menú principal. Pulsa el botón de dirección ↑ o ↓ para resaltar una opción y el botón ⊗ para confirmarla. Encontrarás las siguientes opciones en el menú principal:

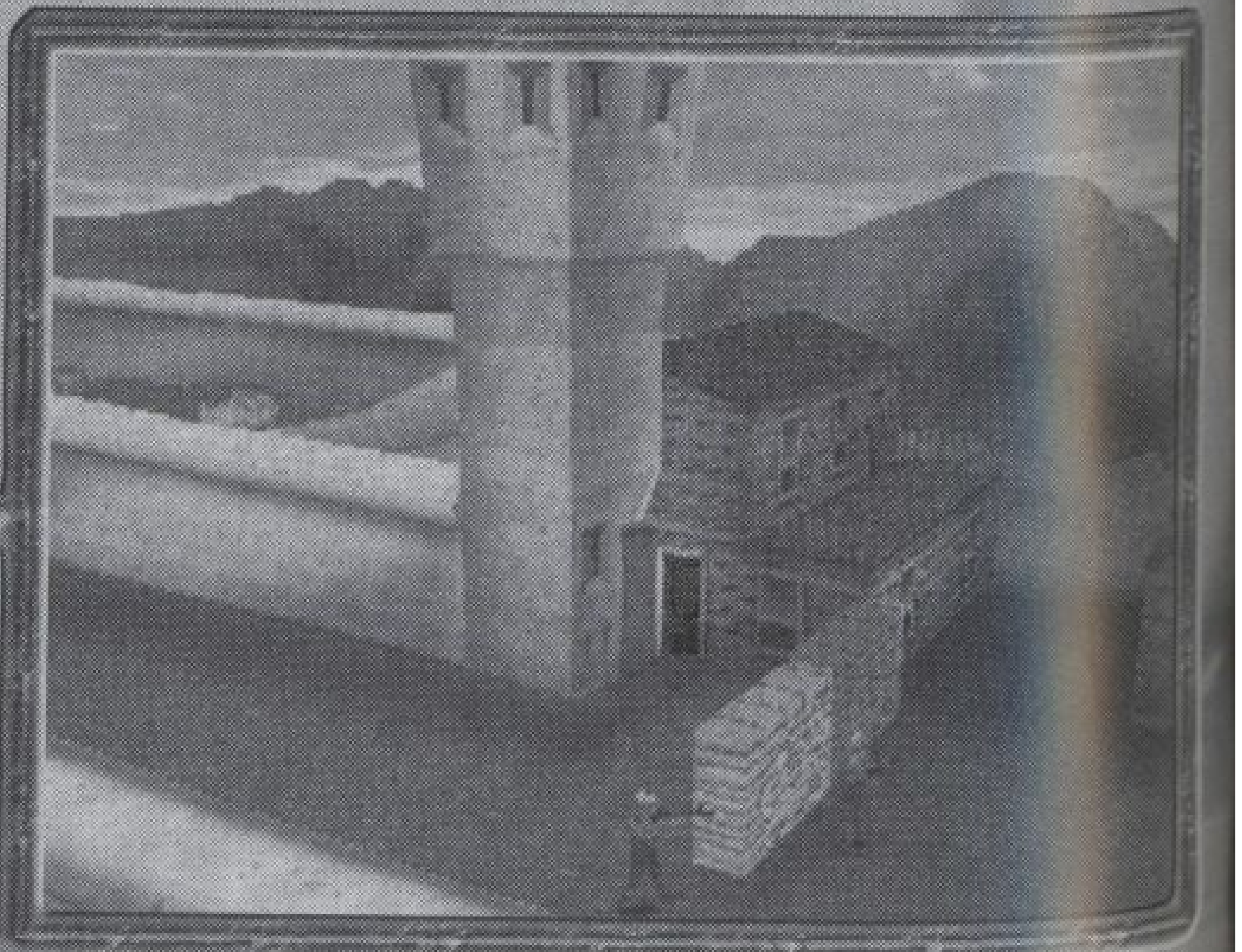
NUEVA PARTIDA

Métete en la piel de un heróico soldado Verde que debe enfrentarse a las unidades Marrones para evitar una invasión enemiga y garantizar la paz en el mundo de los Army Men. Tienes a tu disposición diferentes armas y vehículos: encuéntralos y dispara contra los Marrones. ¡Prepárate para vencer a los Marrones en cinco campos de batalla diferentes!

Para introducir tu nombre, selecciona una letra pulsando los botones de dirección ↑ o ↓, Desplázate por las letras hacia delante o hacia atrás pulsando los botones de dirección ← o → respectivamente y, a continuación, pulsa el botón ⊗ para confirmar el nombre y comenzar la partida.

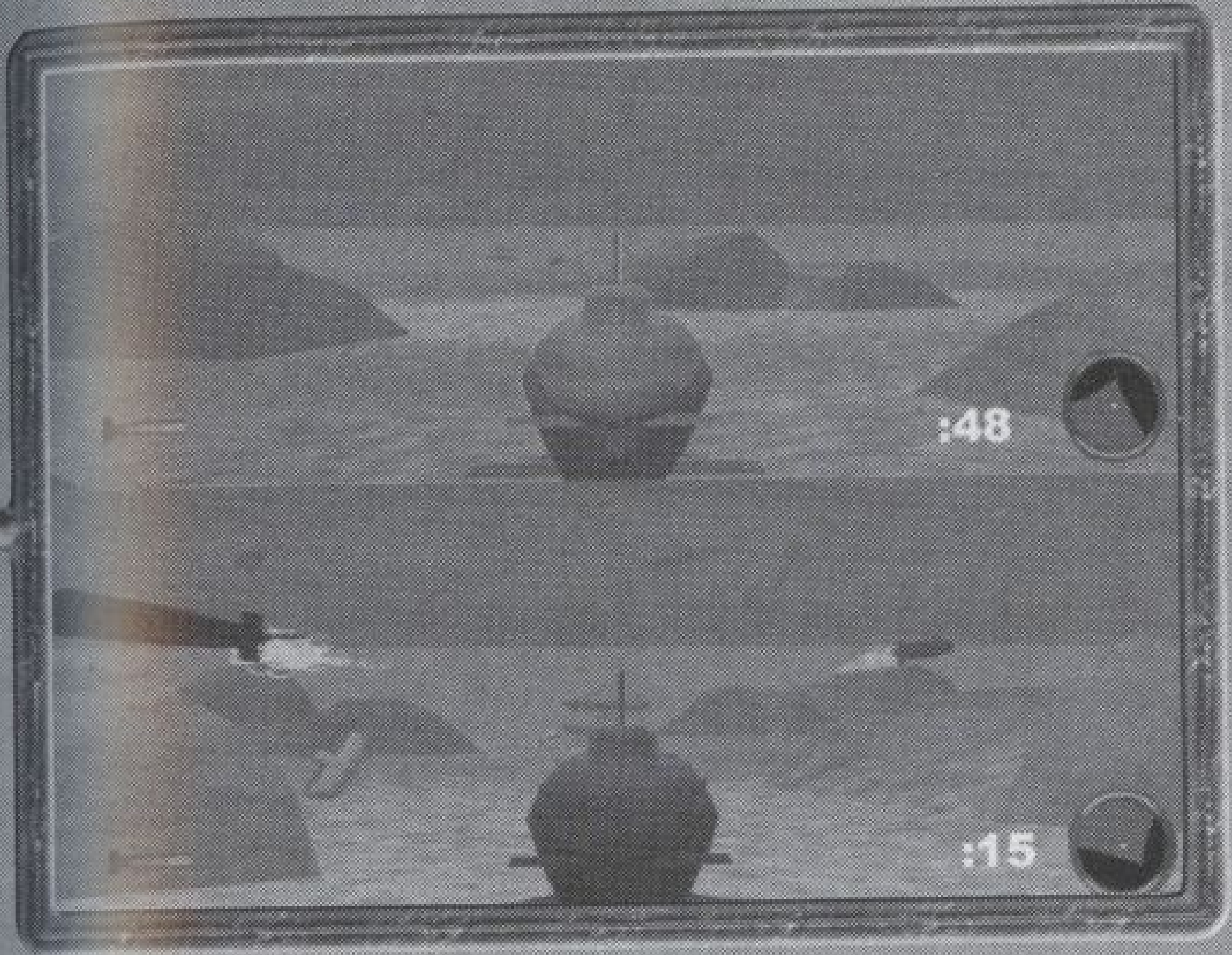
ENTRENAMIENTO

El entrenamiento se compone de dos partes: campo de entrenamiento y entrenamiento de combate. Primero pasarás por el campo de entrenamiento, donde podrás disparar armas y conducir vehículos hasta la saciedad. Después pasarás al entrenamiento de combate, que te enseña los aspectos básicos del juego. Aquí realizarás una serie de ejercicios de batalla para prepararte para entrar en combate. La clave para ganar CUALQUIER guerra es contar con un ejército profesional bien entrenado.



DOS JUGADORES

¡Selecciona uno de los cuatro modos con los que puedes enfrentarte a los Marrones! ¡Hay cuatro mapas disponibles para que combatas al enemigo en cualquiera de ellos!

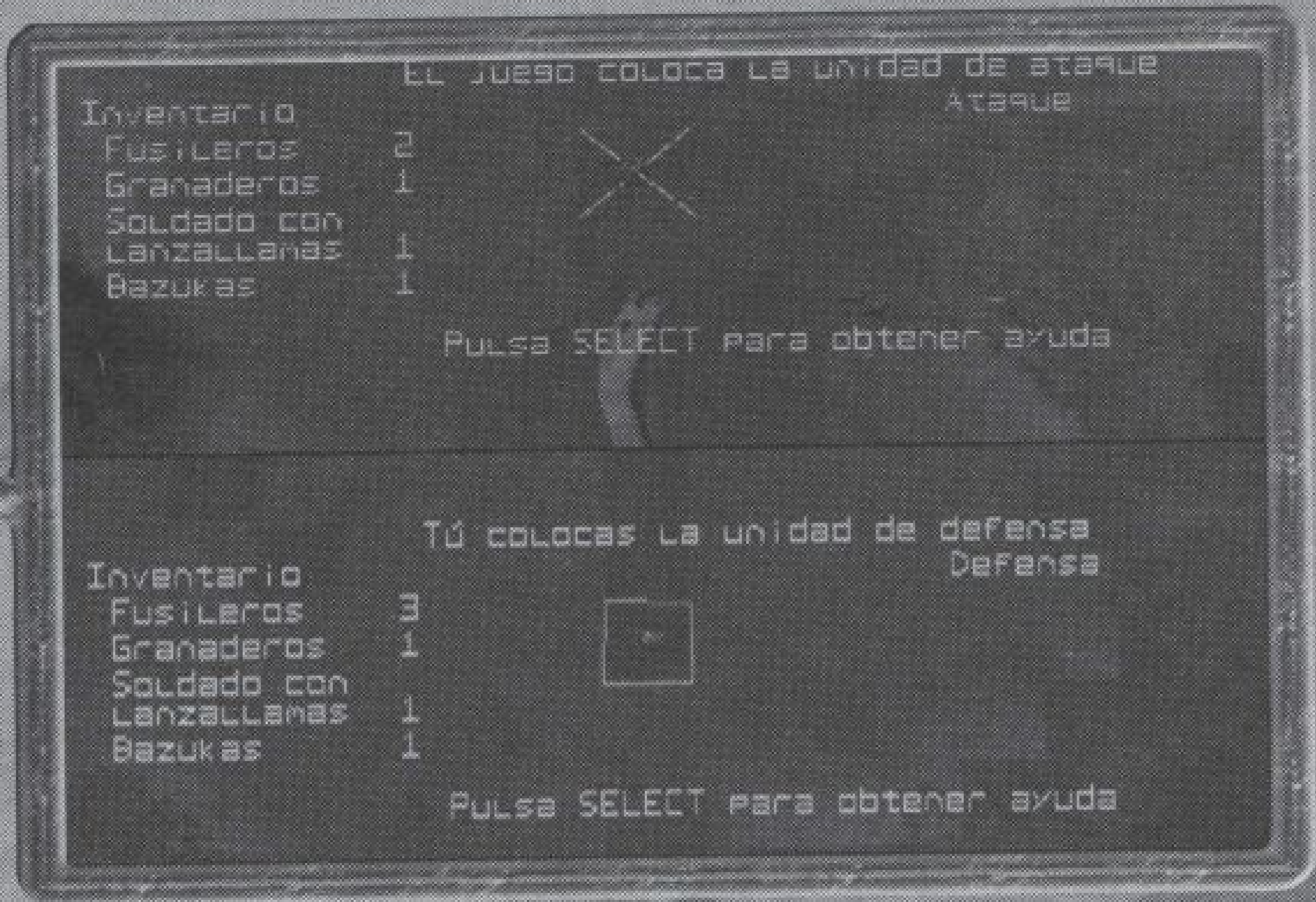


COOPERATIVO

Enfréntate a los jugadores de la consola junto con un amigo en el modo Cooperativo. ¡Mientras tu amigo distrae al enemigo, tu puedes situarte sigilosamente tras ellos y atacarles por sorpresa!

CAPTURA DE BANDERA

Tú y tu oponente intentaréis entrar el uno en el territorio del otro y capturar la bandera contraria para volver con ella y ganar la partida. Pero, antes de comenzar, podrás situar a tus aliados estratégicamente en el campo de batalla gracias al editor de jugadores.



Utilizar el editor de jugadores es muy divertido y además ofrece infinitas posibilidades de formación de tu ejército sobre el campo de batalla. Una vez que hayas seleccionado el campo de batalla aparecerá la pantalla del editor de jugadores. A continuación te indicaremos cómo definir el campo de batalla para ambos jugadores:

CAPTURA DE BANDERA (CONT.)

- Pulsa el botón SELECT (selección) en cualquier momento para abrir la pantalla del menú de ayuda.
- Pulsa cualquier botón de dirección para desplazarte por la pantalla.
- A la izquierda de la pantalla encontrarás un listado con los tipos de soldados que puedes colocar. Pulsa el botón ▢ para resaltar el siguiente tipo de soldado.
- Antes de colocar a un soldado en el campo de batalla, tienes la opción de hacer que este soldado defienda o ataque. Cuando un soldado defiende, mantiene su posición hasta que le destruyen. Cuando ataca, sigue una ruta que comienza en un punto de partida seleccionado previamente y que conduce a un objetivo predeterminado. Pulsa el botón ◯ para alternar entre los modos Ataque y Defensa.
- Ten en cuenta que puedes situar las unidades de soldados de defensa en el campo de batalla de forma manual. Los cuadrados rojos son las únicas secciones donde no puedes colocar soldados. Pulsa los botones de dirección para mover un soldado en estado defensivo a cualquier parte de la pantalla.
- Si lo deseas, puedes cambiar el ángulo de vista del campo de batalla actual para ayudarte a la hora de decidir dónde colocar tus soldados. Pulsa el botón R2 para agrandar el mapa con el zoom o el botón R1 para alejar el zoom. También puedes pulsar el botón L1 para desplazar el mapa hacia ti o el botón L2 para alejarlo.
- Una vez que hayas decidido el tipo de soldado, el estado de combate (Ataque o Defensa) y la situación en el mapa, pulsa el botón ⊗ para colocar la unidad de soldados. Puedes modificar cualquiera de las selecciones realizadas para un soldado determinado en cualquier momento antes de pulsar el botón ⊗.

Una vez que ambos jugadores hayan situado sus unidades/soldados en el mapa... ¡llega el momento de la verdad!

AJUSTE DE CUENTAS

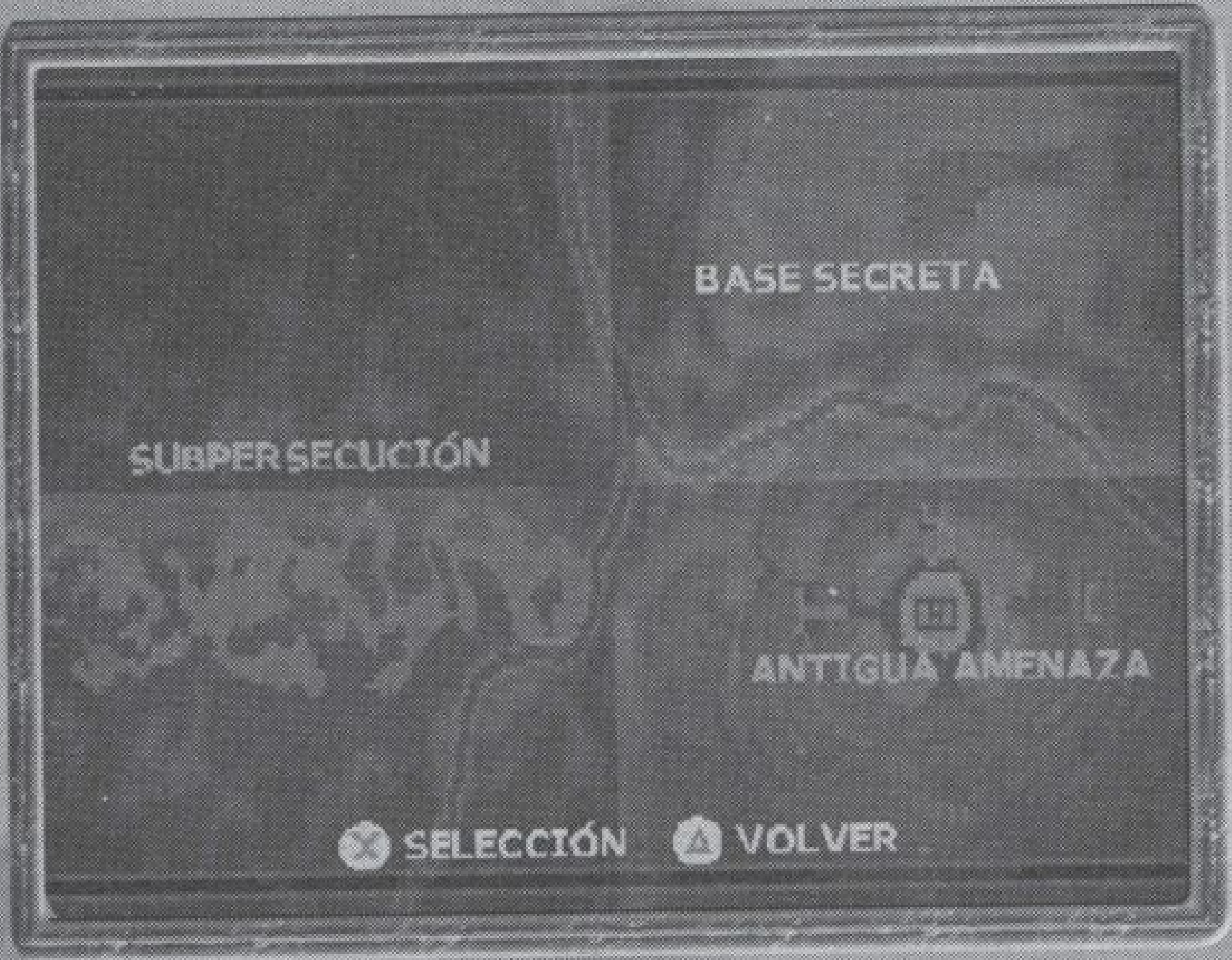
Este tipo de partidas trata sencillamente de una guerra abierta entre tú y tu adversario. El objetivoí es eliminar a tu oponente un número de vecespredeterminadas antes de que él haga lo propio contigo.

EN BUSCA DEL BEICON PERDIDO

Tanto tú como tu oponente buscáis un trozo de beicon. Una vez que tu soldado recoja el beicon, para lo que tiene que caminar sobre él, empezará la cuenta atrás para ti. Si destruyen a tu soldado, pierdes el beicon y el contador se detiene. Cada vez que recuperes el beicon, el contador seguirá contando hacia atrás desde el punto en que se quedó. Ganas si consigues mantener el beicon en tu poder durante un tiempo determinado. Por supuesto, tu oponente está intentando hacer lo mismo, así que si se hace con el beicon... ¡arrebátaselo!

★ PARTIDAS GUARDADAS

Aquí podrás cargar las partidas previamente guardadas en tu MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).



★ OPCIONES

AUDIO

Cambia los niveles de sonido y ambiente de la partida. Pulsa los botones de dirección ↑ o ↓ para desplazarte por las diferentes opciones de sonido. En cualquiera de ellas sólo tendrás que pulsar el botón de dirección ← para disminuir el nivel y el botón de dirección → para aumentarlo.

DIFICULTAD

Establece el nivel de dificultad de la partida. Fácil para un juego más bien sencillo, **Normal** para una dificultad estándar y Difícil para una partida que te haga sudar la gota gorda.

MANDO 1, MANDO 2

Resalta el mando que quieras modificar.

Una vez hecha tu selección, dispones de las siguientes opciones: Configuración para cambiar la configuración de tu mando, Vibración para decidir si quieres que el mando refleje la acción del juego (sólo con Mandos Analógicos (DUALSHOCK)) o Salir para volver a la pantalla anterior.

Cuando hayas seleccionado la configuración aparecerá la pantalla del mando. Pulsa los botones de dirección ↑ o ↓ para desplazarte por los diferentes tipos de configuración. Puedes pulsar los botones de dirección ← or → en cualquier momento para ver cómo afectaría una configuración determinada a los controles de los diferentes vehículos del juego. Cuando hayas resaltado el tipo de configuración que deseas, pulsa el botón ⊗ para seleccionarla.

CRÉDITOS

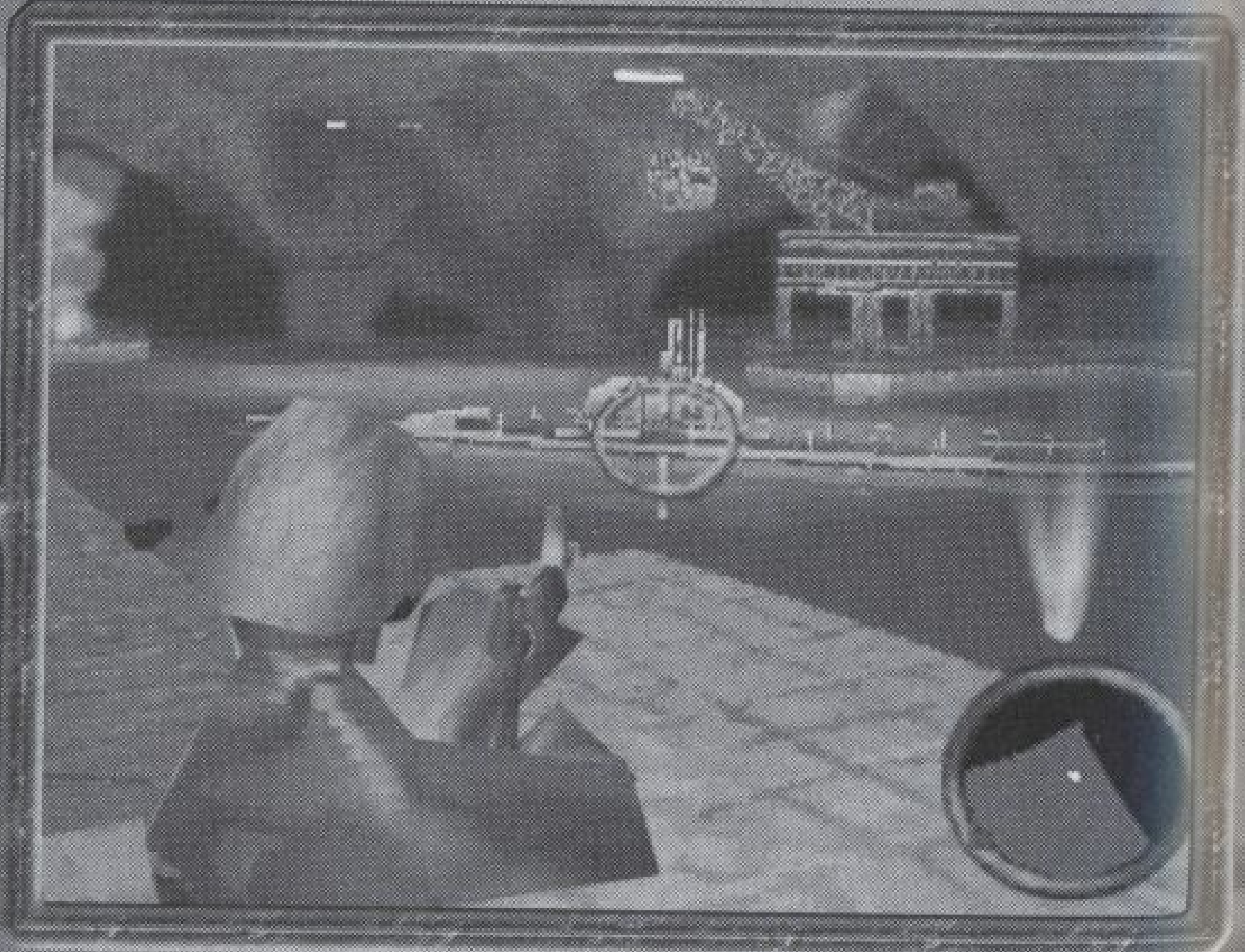
Selecciona este apartado para ver los nombres de las personas que han hecho posible este juego.

IDIOMA

Puedes cambiar el idioma en esta sección.

NOTA SOBRE LA CÁMARA DE COMBATE

Tanto en las partidas de un solo jugador como en las de dos jugadores, puedes utilizar la cámara de combate para disparar con más precisión. Cuánto más cercana sea la perspectiva, más fácil será que aciertes al disparar a tu objetivo. Pulsa el botón R1 durante la partida para cambiar a la vista de cámara de combate. Vuelve a pulsarlo para volver a la vista predeterminada de la partida.



ARMY MEN®

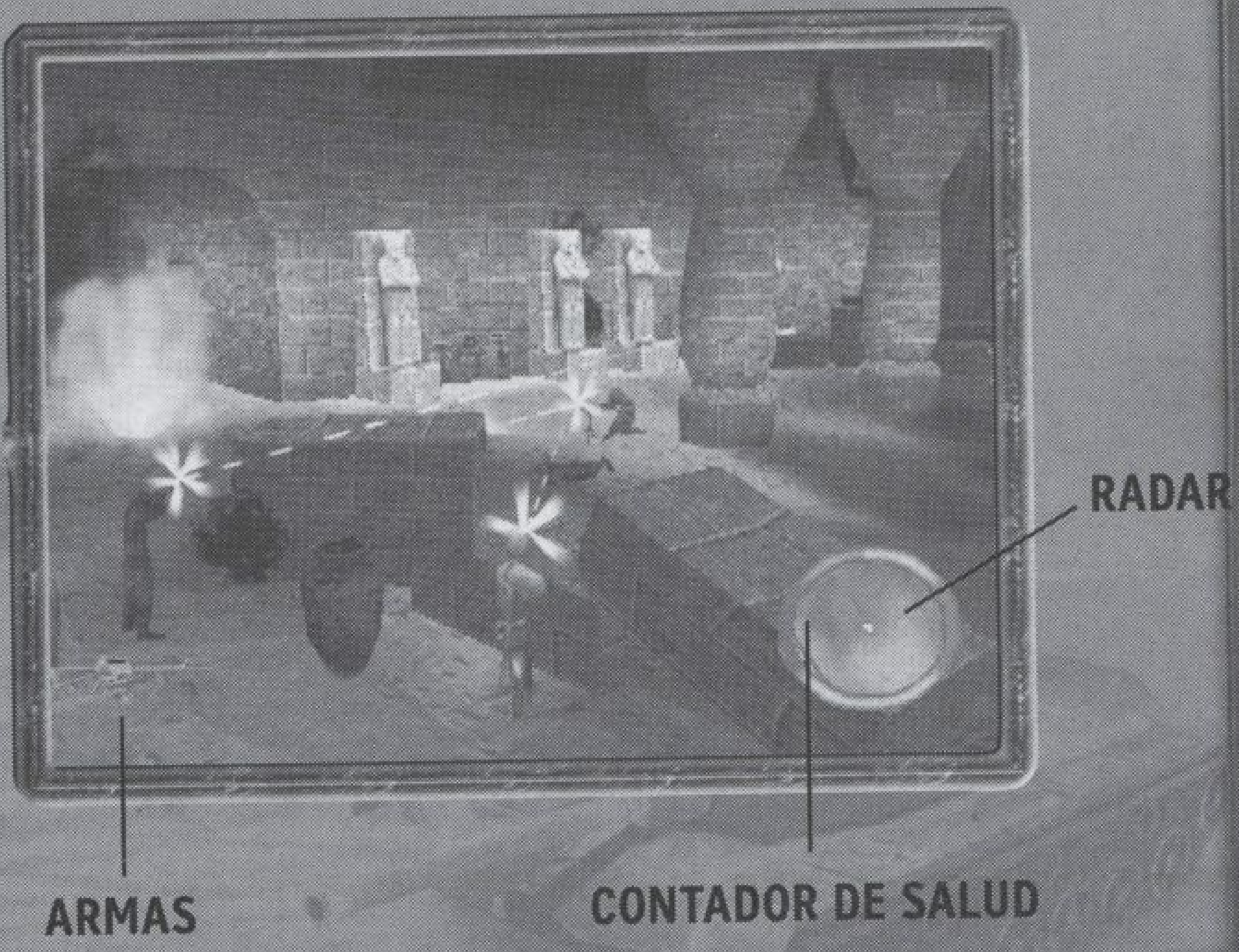
PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO

RANURA DE ARMAS

Este icono representa el arma que está activa en ese momento. Desplázate por la ranura de armas pulsando los botones △ o □. Para disparar pulsa el botón ⊗.

RADAR E INDICADOR DE SALUD

El radar rota cuando cambias de dirección durante la partida. El indicador de salud está representado por un anillo alrededor del radar. Un anillo verde indica salud completa. A medida que sufras daños, el anillo irá tornándose rojo. Un anillo completamente rojo indica que el soldado ha sido destruido. Los indicadores Verdes y Marrones indican la localización de soldados amigos y enemigos. Los indicadores rojos intermitentes marcan los objetivos en el radar. Si el objetivo actual se encuentra fuera del alcance del radar, aparecerá en el borde del mismo.

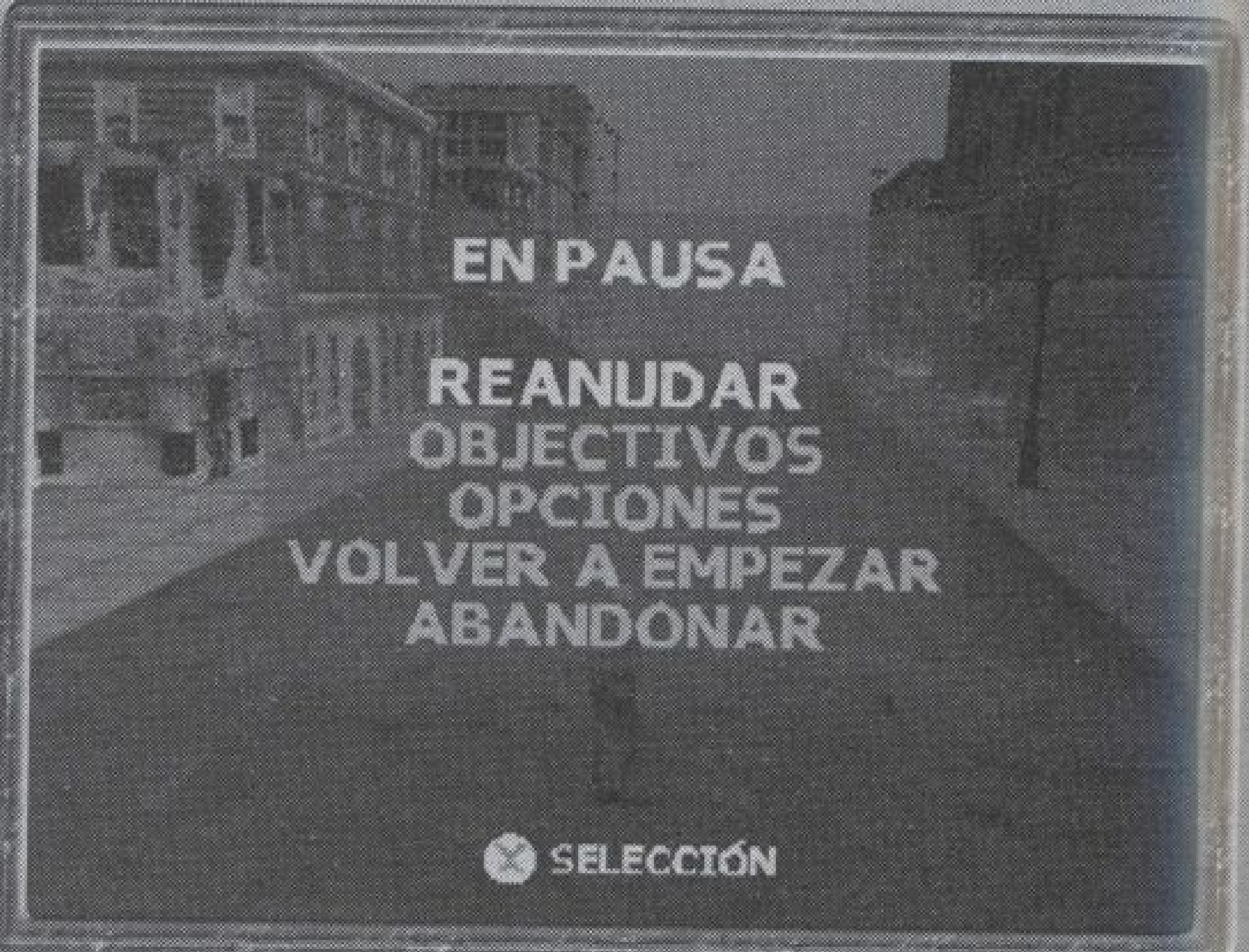


PANTALLA DE PAUSA

La pantalla de pausa aparece al pulsar el botón START (inicio) durante la partida. Cuando aparece esta pantalla, la partida se detiene. En la pantalla encontrarás las siguientes opciones:

REANUDAR

Te permite volver a la partida.



RESUMEN DE LA MISIÓN

Te permite ver las instrucciones de la misión actual.

OPCIONES

Selecciona esta opción para cambiar la configuración del audio, la vibración o el punto de mira de la partida. Consulta las opciones de audio en la página 9. Consulta las opciones de vibración en la página 10. La opción de punto de mira activará y desactivará el punto de mira.

VOLVER A EMPEZAR

Comienza de nuevo la misión actual.

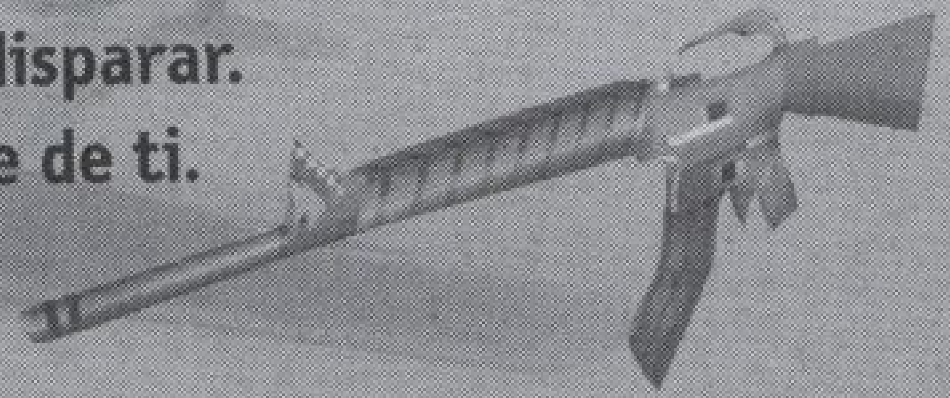
ABANDONAR

Con esta opción saldrás de la partida actual y volverás a la pantalla del menú principal.

ARMAS

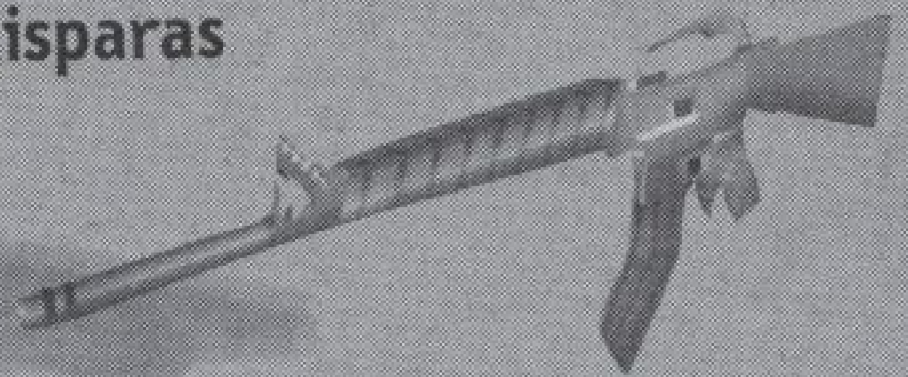
ARMAS ESTÁNDAR

★ RIFLE



Apuntar y disparar: una vez seleccionado el rifle, pulsa el botón ⊗ para disparar.
Moverse y disparar: cuando estés en movimiento, dispararás justo delante de ti.
Munición: ilimitada.
Daño al impactar: ligero.

★ RIFLE AUTOMÁTICO

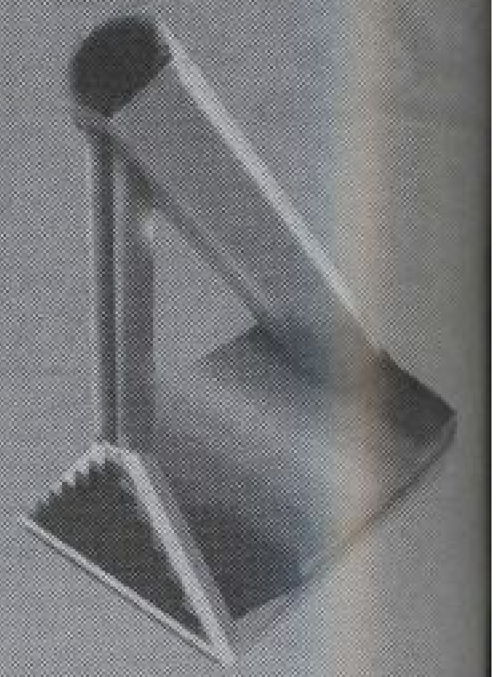


Apuntar y disparar: tu rifle se convierte automáticamente en un rifle automático cuando adquieres uno. Una vez seleccionado el rifle automático, mantén pulsado el botón ⊗ para lanzar una ráfaga de balas continua. Gira mientras disparas pulsando los botones de dirección ⬅ o ➡.
Moverse y disparar: cuando estés en movimiento, dispararás justo delante de ti.
Munición: hasta 250 ráfagas.
Daño al impactar: daño ligero con cada ráfaga.

★ GRANADA

Apuntar y disparar: una vez seleccionada la granada, mantén pulsado el botón ⊗ para que aparezca el cursor de ésta. El cursor se desplaza hacia delante o hacia atrás desde tu posición hasta el punto límite al que puedes arrojar la granada. Pulsa los botones de dirección ⬅ or ➡ para ajustar la dirección del lanzamiento. Suelta el botón ⊗ para detener el cursor y lanzar la granada.
Moverse y disparar: no puedes lanzar una granada en movimiento.
Munición: capacidad máxima de 10 granadas.
Daño al impactar: moderado.

MORTERO



Apuntar y disparar: Apuntar y disparar: una vez seleccionado el mortero, mantén pulsado el botón ⊗ para que aparezca el cursor de éste. El cursor se desplaza hacia delante o hacia atrás desde tu posición hasta el punto límite al que puedes lanzar el proyectil. Pulsa los botones de dirección ← o → para ajustar la dirección del disparo. Suelta el botón ⊗ para detener el cursor y disparar el mortero.

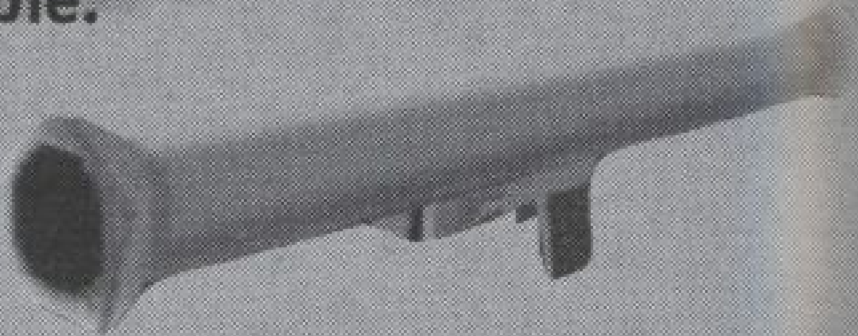
Moverse y disparar: no puedes disparar un mortero en movimiento.

Munición: hasta 10 proyectiles.

Daño al impactar: grave.

BAZUKA

Apuntar y disparar: una vez seleccionado el bazuca, pulsa el botón ⊗ para disparar. No olvides que puedes dispararlo de rodillas o de pie.

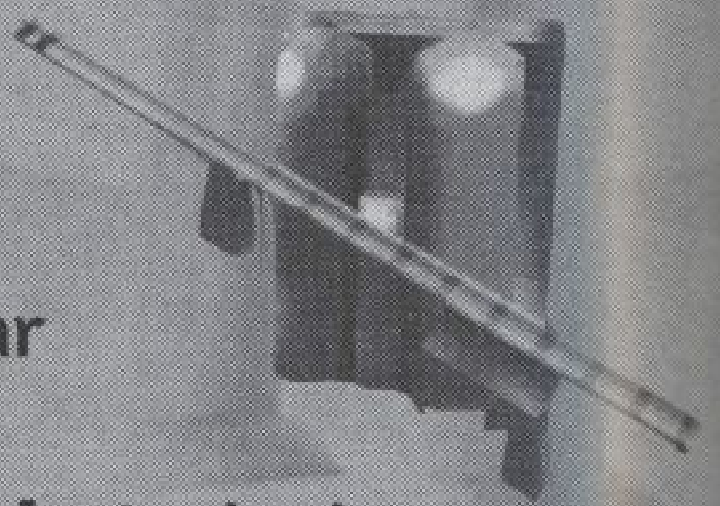


Moverse y disparar: cuando estés en movimiento, dispararás los proyectiles justo delante de ti.

Munición: capacidad máxima de 10 proyectiles.

Daño al impactar: muy grande

LANZALLAMAS



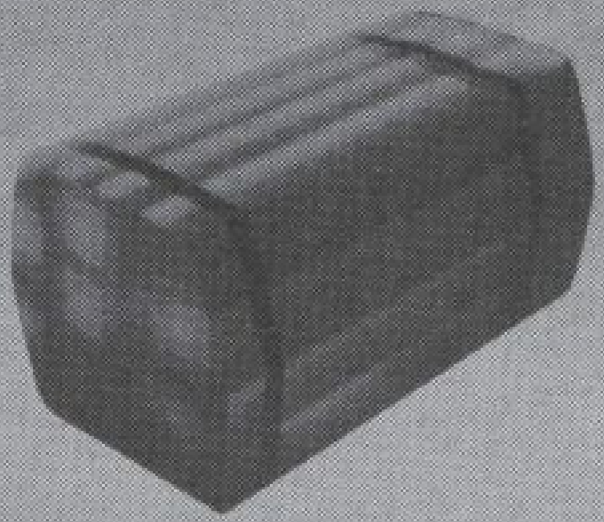
Apuntar y disparar: una vez seleccionado el lanzallamas, pulsa el botón ⊗ bpara lanzar una llamarada y mantenlo pulsado para mantener la llama. Gira mientras disparas pulsando los botones de dirección ← o →. No olvides que puedes lanzar llamas tanto de rodillas como de pie.

Moverse y disparar: cuando estés en movimiento, lanzarás las llamas justo delante de ti.

Munición: capacidad máxima de 100 unidades de combustible.

Daño al impactar: daño ligero por cada segundo de contacto.

EXPLOSIVOS



Apuntar y disparar: no corresponde.
Moverse y disparar: una vez seleccionado el explosivo, pulsa el botón ⊗ para colocarlo en el lugar en el que te encuentras. El dispositivo cuenta con un temporizador de 11 segundos.
Munición: capacidad máxima de cinco explosivos.
Daño al impactar: grave.

BAYONETA

Apuntar y disparar: siempre llevas la bayoneta. Una vez seleccionada el arma, pulsa el botón ⊗ para levantar el rifle y apuñalar. El ataque se produce en la dirección hacia la que mira el personaje.
Moverse y disparar: es posible utilizar la bayoneta en movimiento.
Munición: no corresponde
Daño al impactar: muerte instantánea.

TORPEDO

Apuntar y disparar: mientras diriges un submarino, pulsa el botón ⊗ para disparar.
Moverse y disparar: el torpedo se dispara en la dirección del submarino, esté éste en movimiento o no.
Munición: ilimitada.
Daño al impactar: grave.

ARMAMENTO PESADO

★ TWIN DE CALIBRE .50

Apuntar y disparar: pulsa el botón △ cuando estés cerca de la Twin de calibre .50 para activarla. Cuando la usas, la visión cambia automáticamente a primera persona. Se dispara manteniendo pulsado el botón ✕. Se puede rotar las armas hacia una dirección determinada pulsando los botones de dirección ← o → Los botones de dirección ↑ o ↓ se pueden utilizar para subir y bajar el arma respectivamente.

Moverse y disparar: no puedes transportar la Twin de calibre .50.

Munición: ilimitada.

Daño al impactar: daño ligero con cada ráfaga.

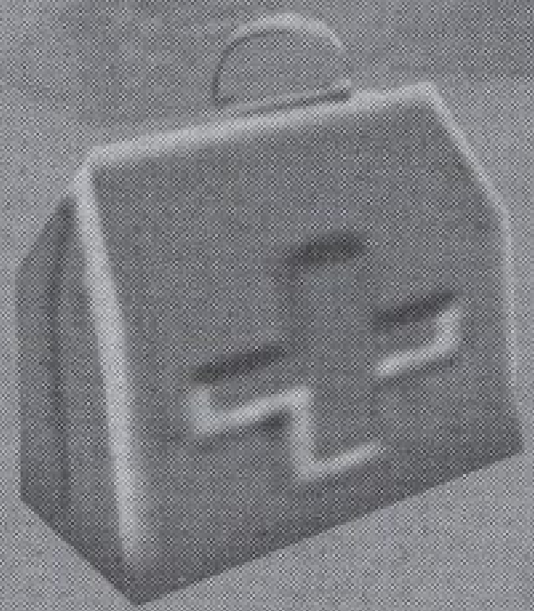
Nota: la Twin de calibre .50 puede encontrarse tanto en un nido de ametralladoras como en un vehículo del tipo de un submarino, una balsa de asalto o un bombardero. Cuando te encuentres junto a una Twin de calibre .50, pulsa el botón △ para activarla. En el caso del bombardero, puedes alternar entre las dos Twin de calibre .50 pulsando los botones △ y □.

EQUIPO

BOTIQUÍN

Puedes guardar hasta 3 botiquines en tu inventario. Con el botiquín recuperas todo tu nivel de salud independientemente del daño que hayas sufrido. Después de haber adquirido un botiquín, selecciónalo y pulsa el botón ⊗ para utilizarlo.

KIT PRIMEROS AUXILIOS



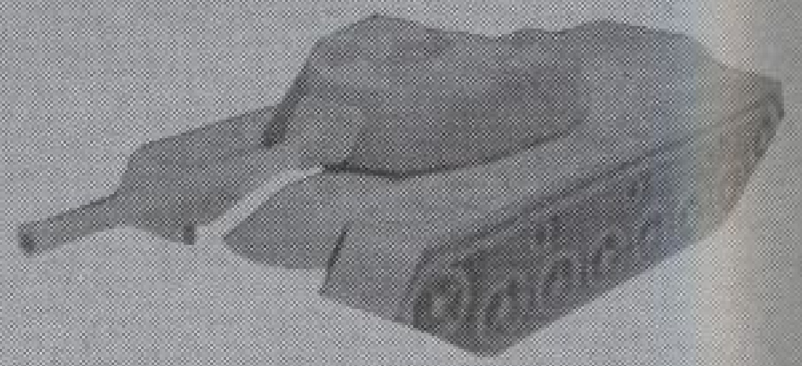
Es similar a un botiquín, pero sólo restaura una parte de la salud dañada y se utiliza en el momento en que se adquiere.

ARMY MEN

VEHÍCULOS

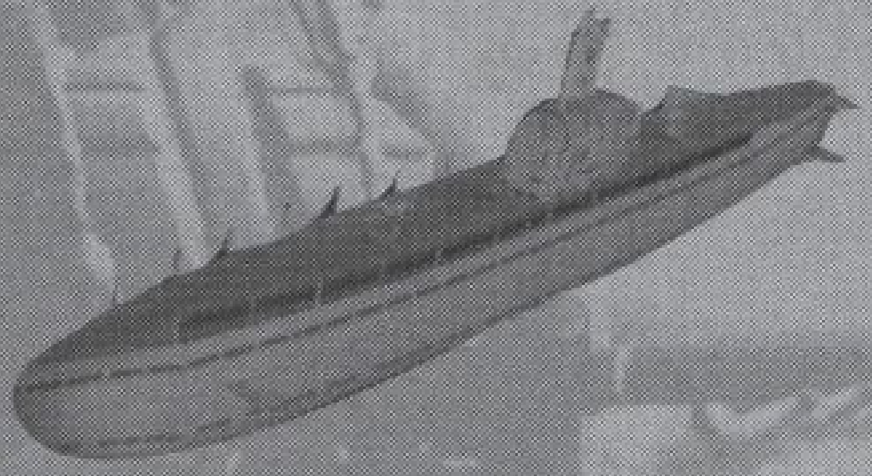
Ya que el ejército Verde depende de ti para ganar, tienes acceso a la mayoría de los vehículos y armas que encontrarás. Consulta las instrucciones para maniobrar con los distintos vehículos en la sección "Funciones predeterminadas del mando", en las páginas 64 y 65.

TANQUE



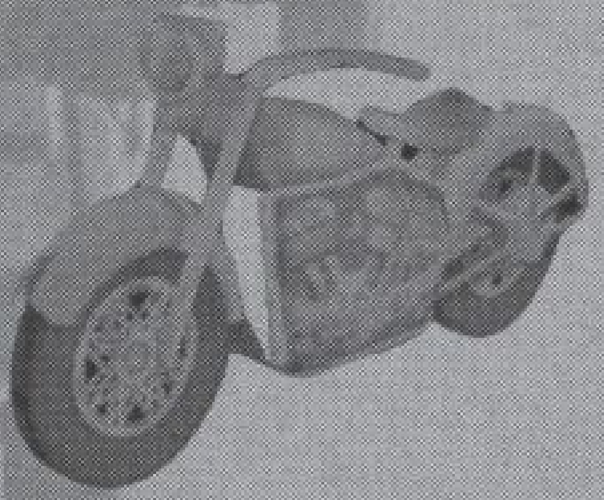
Arma: cañón grande y ametralladora pequeña.
Daño: grave (cañón) y ligero (ametralladora).
Protección: blindaje pesado.

SUBMARINO



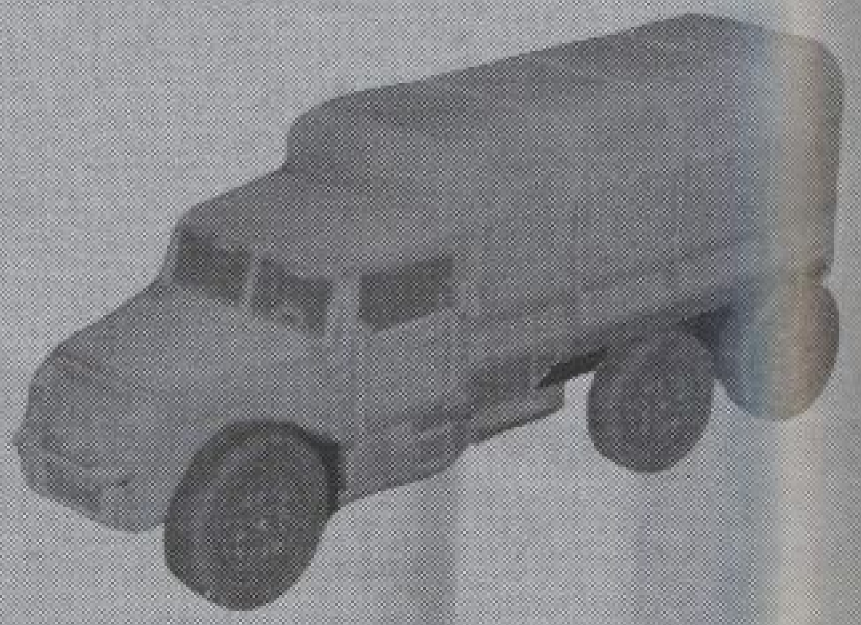
Arma: torpedo.
Daño: grave
Protección: blindaje moderado.

MOTO



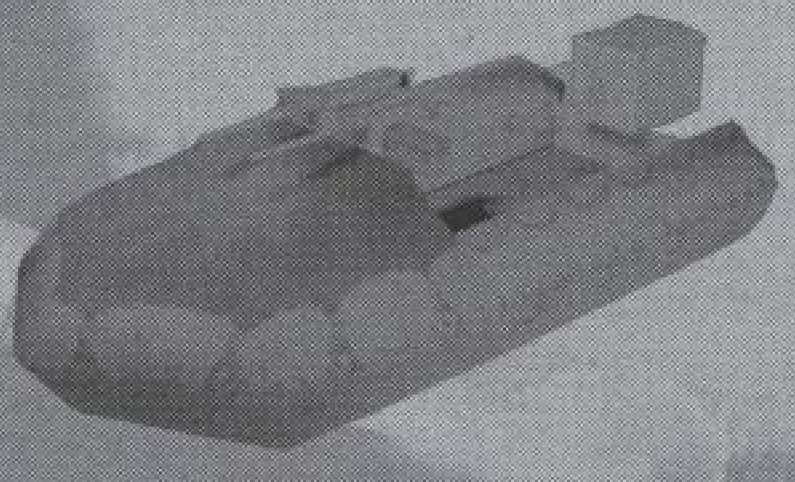
Arma: rifle frontal de calibre .50
Daño: ligero.
Protección: blindaje ligero.

CAMIÓN DE CARGA



Arma: el camión puede atropellar a soldados enemigos.
Daño: daño grave por colisión.
Protección: blindaje moderado.

BALSA DE ASALTO

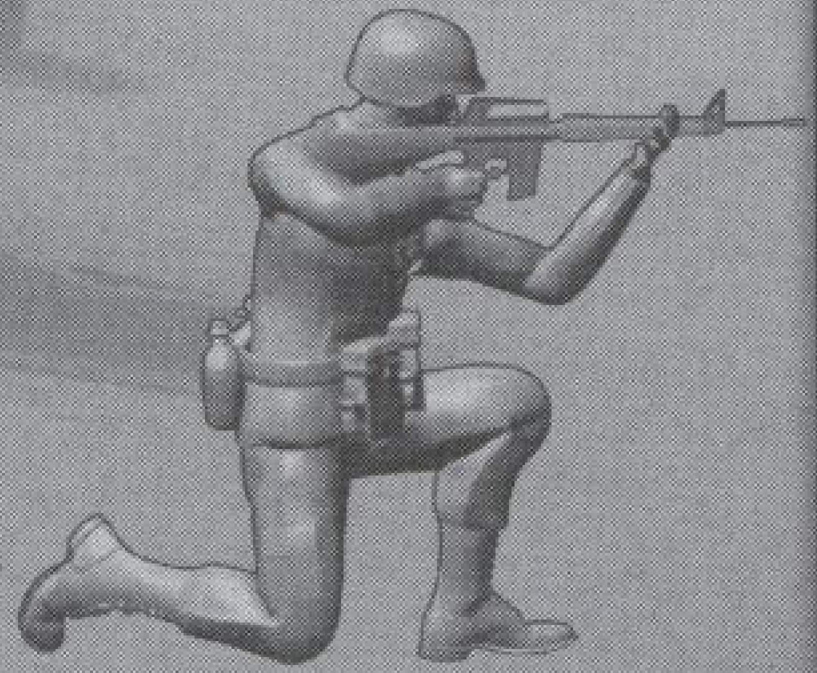


Arma: Twin frontal de calibre .50
Daño: daño ligero con cada ráfaga.
Protección: no tiene blindaje.

ENEMIGOS EN EL CAMPO DE BATALLA

Dependiendo de la mision, los soldados amigos se unirán a ti en un intento de completar el objetivo de la misión. Sin embargo, tus enemigos son otra historia. Tienen instrucciones de eliminar cualquier unidad de tu ejército con la que se crucen, incluido tú.

FUSILERO



El fusilero es el soldado estándar del ejército. Son especialmente eficaces en pequeños grupos o atacando un objetivo desde diferentes puntos. Ten cuidado con los fusileros enemigos, ya que nunca vienen solos. Unos pocos fusileros también pueden convertir a un soldado desprevenido en un montón de trozos de plástico.

GRANADERO

Estos soldados están especialmente capacitados para eliminar posiciones atrincheradas. Ten cuidado si atacan tu ubicación. Si son ellos los atrincherados, líbrate de ellos lo más rápido posible. Un único granadero con unas pocas granadas puede ser muy peligroso para ti y tus aliados.

SOLDADO CON METRALLETA

Estos soldados son difíciles de alcanzar, pues te mantendrán alejado con sus ráfagas mortales. Las armas de largo alcance son útiles para eliminarlos.

SOLDADO CON LANZALLAMAS

Otro tipo de soldado con una capacidad especial para eliminar enemigos fortificados. El punto fuerte de este soldado es el daño que la llamarada continua puede producir. Sus limitaciones son que sólo puede atacar hacia delante mientras corre y que cuenta con una cantidad de combustible relativamente limitada. Recuerda estos puntos débiles y aprovéchalos.

SOLDADO CON BAZUKA

Los soldados con bazuca causan mucho daño: eliminan los blindajes ligeros y son una amenaza para los blindajes pesados. No obstante, recuerda que tardan bastante tiempo en recargar.

SOLDADO CON MORTERO

Ni siquiera un tanque dura mucho frente a los proyectiles de un mortero. El soldado con mortero causa mucho daño, pero tarda bastante en recargar.

VEHÍCULOS ENEMIGOS

JEEPS

Los jeeps son rápidos, pero sólo van armados con una Twin sencilla de calibre .50, así que no suponen una amenaza importante. Sin embargo, a menudo van acompañados de varios soldados de infantería de apoyo Marrones, lo que te podría costar algo de salud.

LANCHAS LIGERAS

Una lancha ligera tiene algo de blindaje y es bastante ágil. Al igual que el jeep, una única lancha ligera no es necesariamente un problema. Lo que sí debe preocuparte es que las lanchas ligeras tienden a aparecer una detrás de otra. De esta forma, lograr mermar lentamente tu salud con sus Twin de doble cañón de calibre .50.

TANQUES

El tanque Marrón es conocido por su lento desplazamiento y su extraordinaria fuerza. Asegúrate de eliminar los tanques Marrones lo antes posible: cuánto mayor espacio haya entre ellos y tú mejor. Una vez que la torreta Marrón haya disparado contra tu posición, no durarás mucho... aunque lleves un blindaje pesado.

BOMBARDEROS

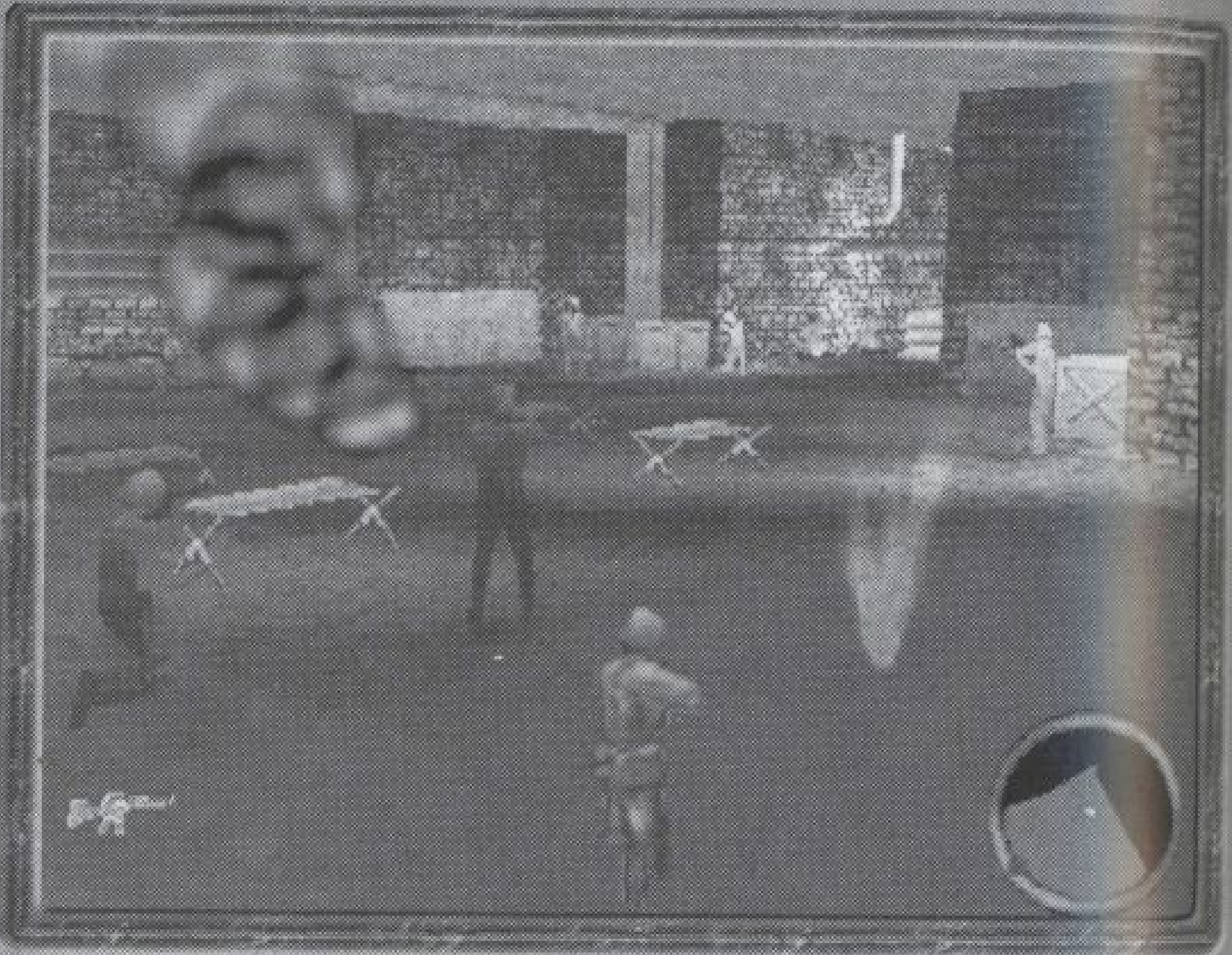
Los bombarderos Marrones no quieren ver otra cosa que tu avión de carga cayendo envuelto en llamas. Son agresivos y se acercarán a tu avión por todos los flancos. Tendrás que ser rápido con las armas del avión de carga si quieres deshacerte de estos intrépidos escuadrones Marrones.

SUBMARINOS

Los submarinos marrones intentarán bloquear tu camino en la ofensiva bajo el agua. Son lentos, pero atacan por oleadas o en grupos, arrancando el blindaje de tu nave a base de mordiscos. Domina el pilotaje de tu submarino para acabar con estas pirañas.

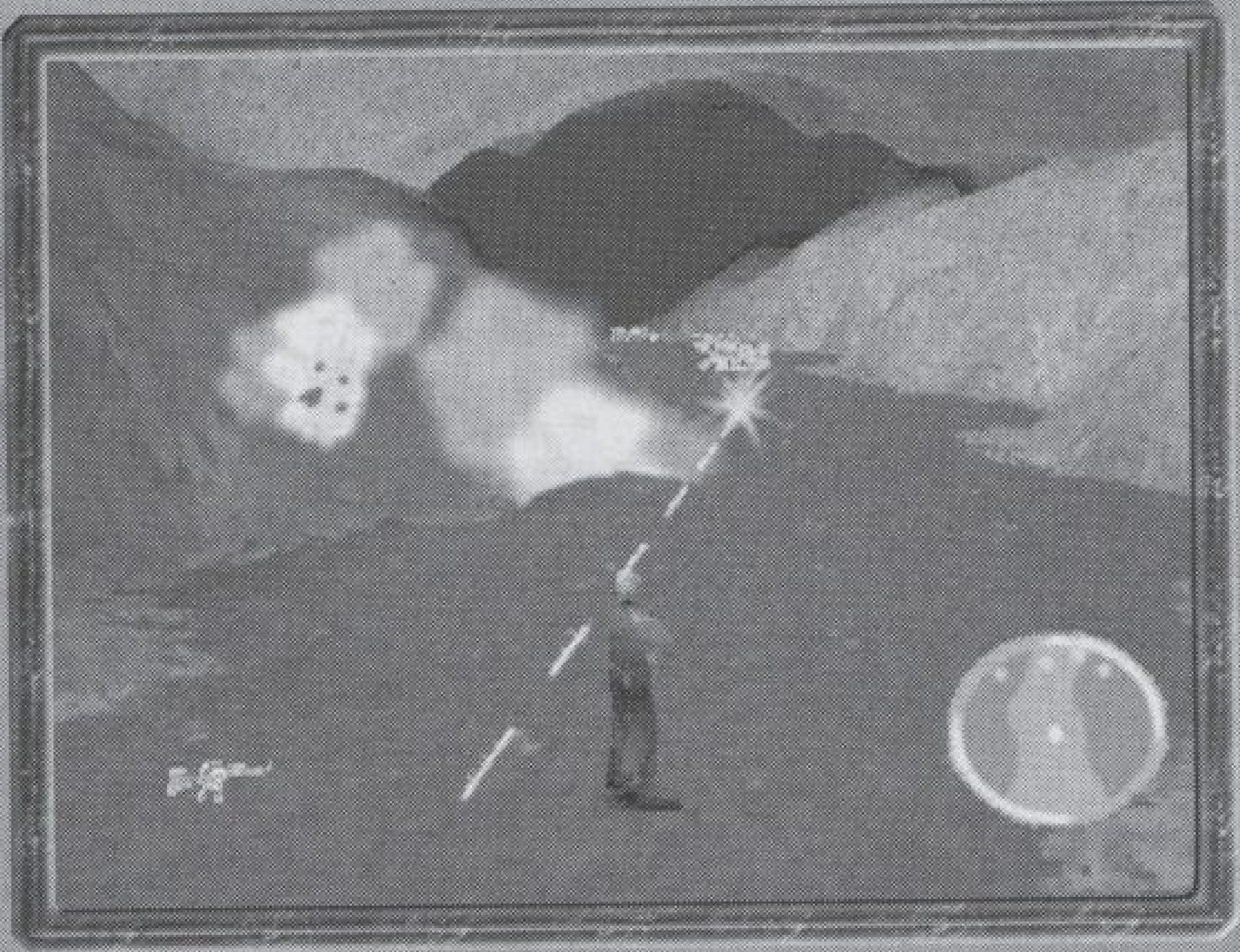
CAMPAÑAS

★ OPERACIÓN: GUARIDA DEL LEÓN



Comenzarás la guerra contra los Marrones en su capital destruida. En teoría, toda la oposición Marrón había sido eliminada en la última guerra... o quizá no. Tu primer objetivo en la capital es apoyar al ejército Verde. Tendrás que ayudarles, ya que los Marrones están de camino y van a ofrecer bastante resistencia. Una vez que hayas protegido los tanques de la emboscada Marrón, tienes órdenes de buscar el cuartel general Marrón subterráneo. El servicio de inteligencia Verde ha confirmado que están volviendo a utilizar este cuartel secreto como el centro de las fuerzas Marrones. Tu misión es clara: eliminar toda la oposición Marrón que te encuentres en tu camino.

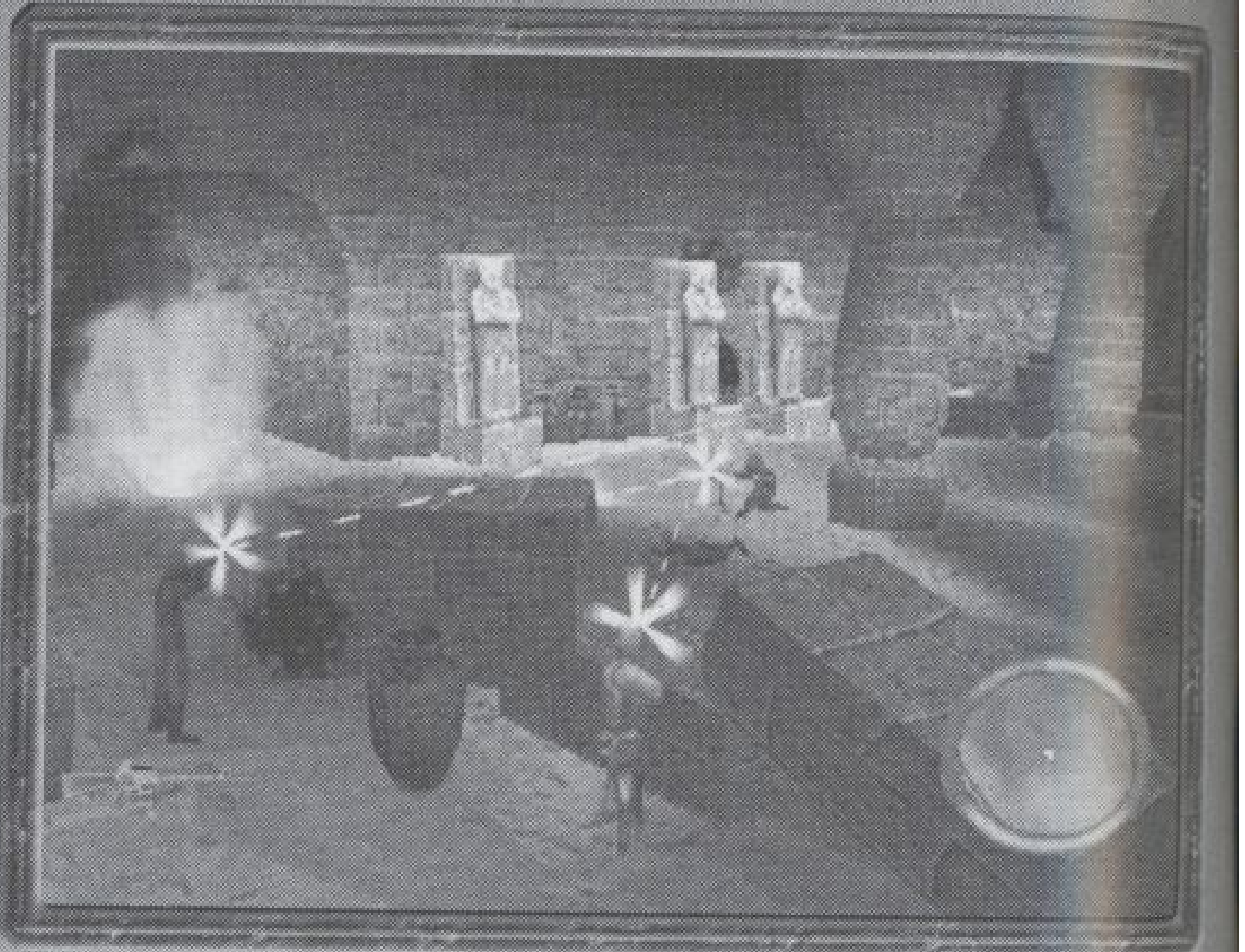
OPERACIÓN: CAÍDA DEL CABALLERO



Tu próxima misión te llevará hasta la zona donde se piensa que los Marrones se han reagrupado tras su batalla urbana. Los Marrones conocen tus intenciones ofensivas, así que están preparados para resistir cualquier ataque del ejército Verde. En las montañas, tu misión consistirá en hacer a la vez de soldado y espía. Tu primer objetivo será tan simple como llegar hasta la base de operaciones. Una vez allí, tendrás que acercarte sigilosamente y buscar una entrada. Deberás destruir cualquier maquinaria Marrón que te encuentres. Si consigues llegar hasta aquí entero, tendrás que escapar de la fortaleza en las montañas.

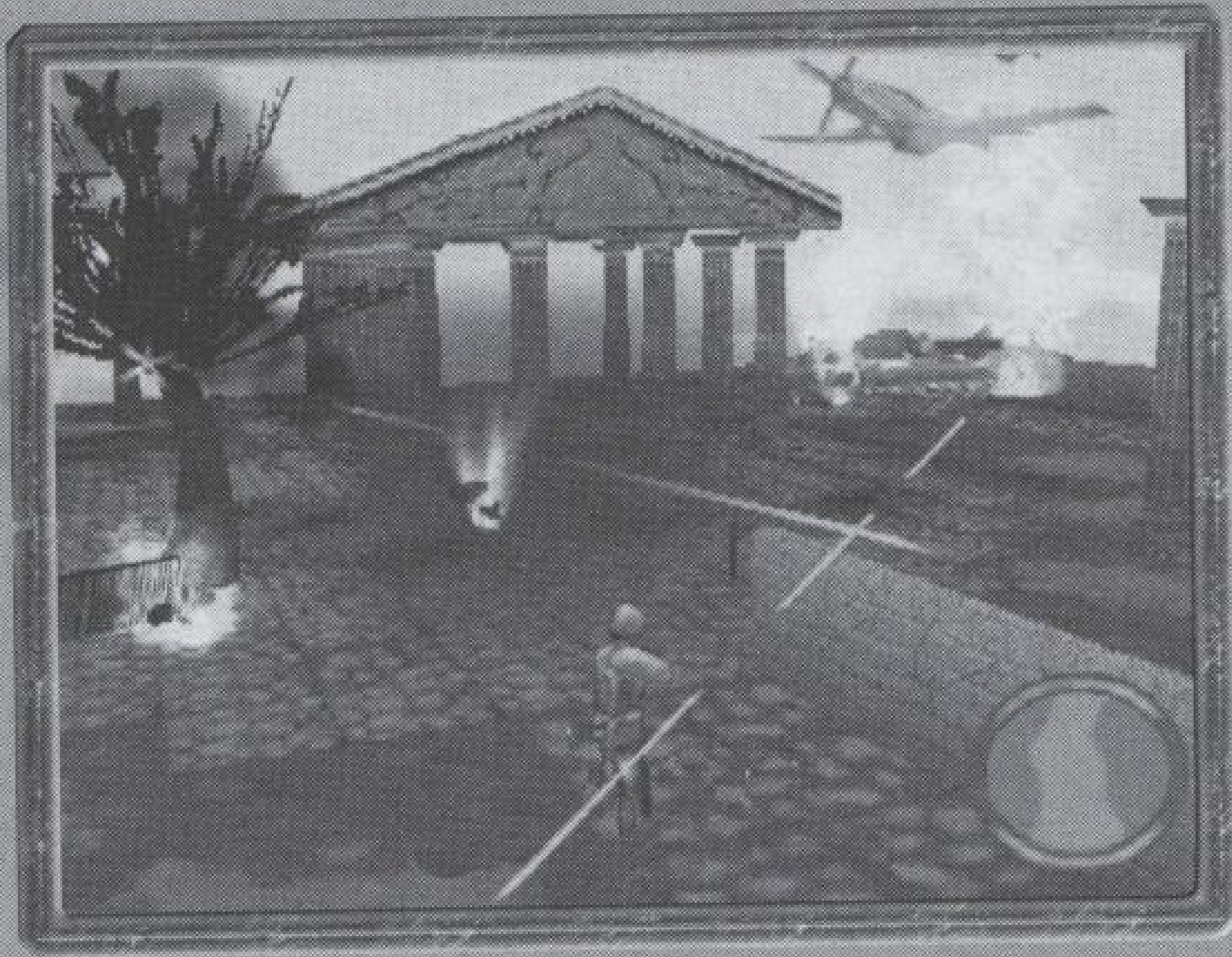
OPERACIÓN: ESCORPIÓN

Lo has hecho muy bien hasta aquí, pero la victoria todavía está lejos. Dirígete al río y aplasta la oposición de superficie Marrón con tu resistente balsa de asalto. A continuación, los Marrones te llevarán hasta el desierto en un intento por eliminarte. El territorio llano favorece sus defensas. El ejército Verde te ha dado un tanque como premio a tus esfuerzos, pero necesitarás más blindaje y un par de golpes de buena suerte para sobrevivir aquí. La clave de esta misión es luchar contra un montón de tanques Marrones y llegar hasta la pirámide. Los marrones te seguirán todo el camino, así que no esperes encontrarte con una agradable excursión. Una vez que llegues, tendrás que luchar dentro de la misma pirámide, que tiene fama de ser un laberinto mortal con abundantes trampas. Los altos mandos no pueden confirmar qué te encontrarás dentro, así que ten cuidado con dónde pisas...



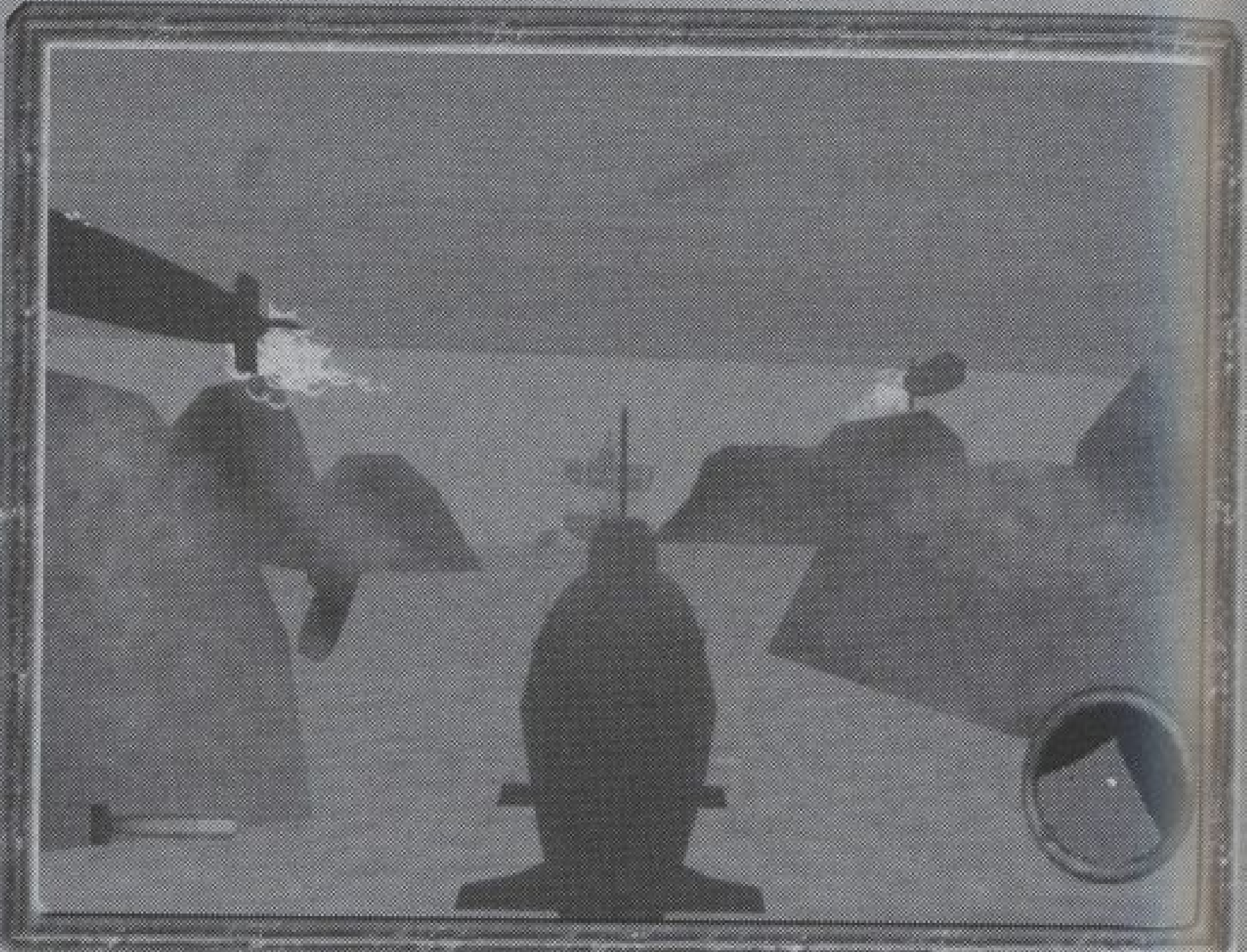
OPERACIÓN: PEGASO

¡Surca el cielo y enfréntate contra una decidida fuerza aérea Marrón! Manejarás las Twin de calibre .50 contra los bombarderos Marrones. Una vez que te deshagas de estos enemigos aéreos, tendrás que demostrar lo que vales en tierra para llegar hasta la balsa de asalto. Después deberás luchar para llegar hasta una torre de mando Marrón fundamental para cegar al enemigo y "tomar prestado" un camión con el que pisar los talones a las unidades del ejército Marrón que huyen. Los Marrones están preparados para lanzar un bombardeo de explosivos de alta potencia contra emplazamientos Verdes clave. Descubre la forma de detenerles.



OPERACIÓN: POSEIDÓN

La batalla final básicamente trata de quién obtendrá el control del mar. Tendrás que luchar bajo el agua para hacer naufragar la máquina ofensiva Marrón. El desarrollo de la guerra submarina avanzada es la llave del éxito en este último frente de batalla. Tienes órdenes de penetrar el cerco del submarino Marrón y recuperar un submarino Verde que los Marrones capturaron. Una vez que te hagas con el control de éste, sigue al submarino Marrón que huye. No le dejes escapar, pues de lo contrario los Marrones utilizarán sus amplios recursos para destruir el ejército Verde. Elimina el submarino y literalmente te darás de narices contra el núcleo de la maquinaria de guerra Marrón. Busca una forma de detener a los Marrones de una vez por todas en este último asalto.



ARMY MEN®

SERVICIO DE ATENCIÓN AT CLIENTE DE 3DO EUROPE –VIRGIN

WEB SITE

Si tienes acceso a Internet no dejes de visitar nuestra página en la World Wide Web: http://www.virgin.es.

Teléfono
Si tienes algún problema,puedes contactar con nuestro departamento de soporte técnico llamando al 91 789 35 50. Esta línea está operativa de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00 horas.

También puedes escribirnos a:
Virgin Interactive Entertainment España,S.A.
Paseo De La Castellana
9-11 Bajo
28046 Madrid

Si lo deseas puedes dirigirnos tus preguntas por fax al número 91 789 35 60 o mandarnos un mensaje a virgin@virgin.es

¡Visite www.3doeurope.com para obtener más información acerca de éste y otros títulos de 3DO!

WARRANTY AND SERVICE INFORMATION

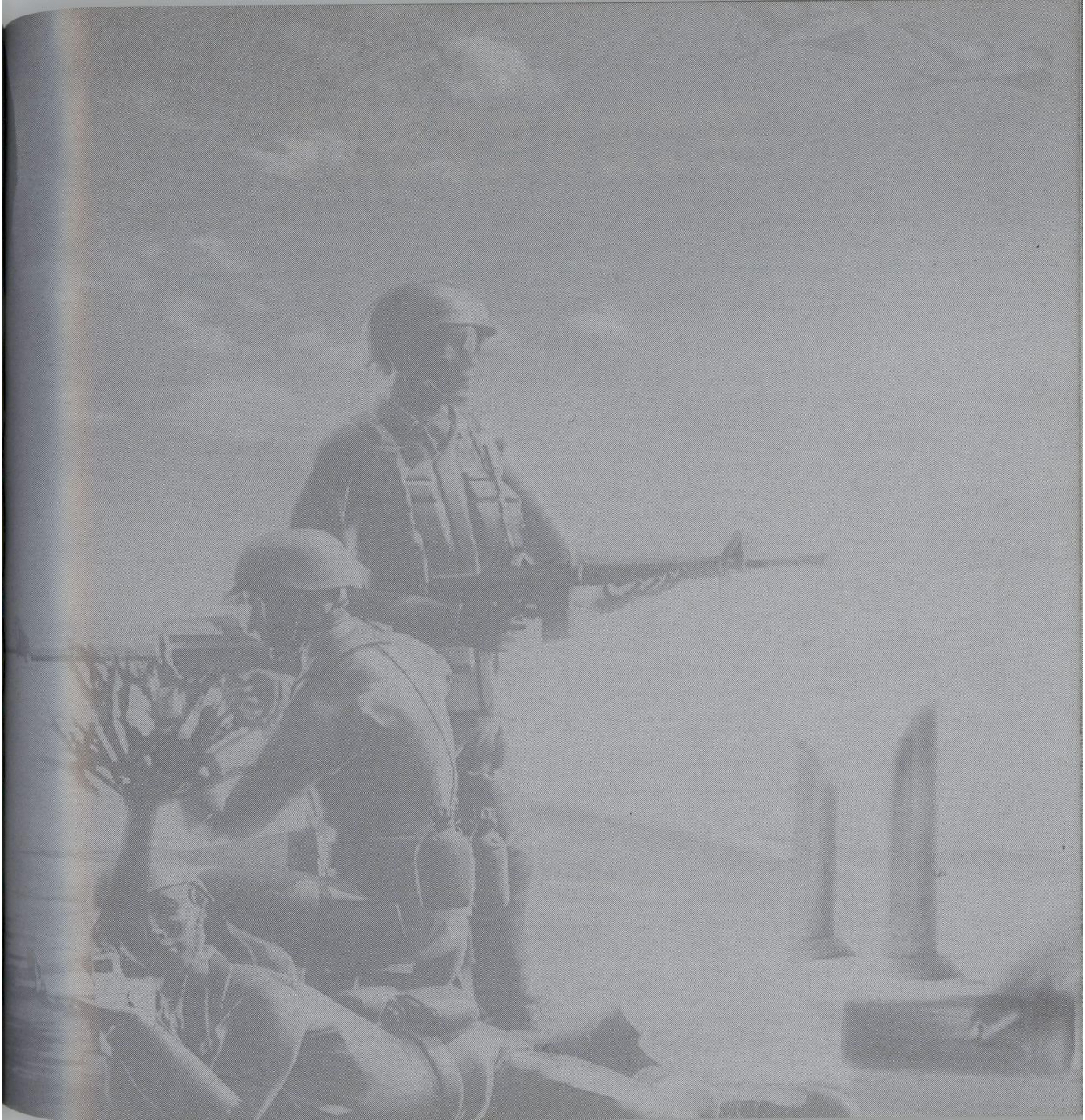
THE 3DO EUROPE LTD GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS DE DURACIÓN

3DO Europe Ltd. ("3DO") garantiza al comprador original de este producto de software 3DO que el medio físico en el que se ha grabado el presente programa informático está libre de defectos en lo referente a materiales y fabricación, si se utiliza de la manera recomendada, durante un período de noventa días (90) contando a partir de la fecha de compra. El programa de software 3DO grabado en dicho medio se proporciona "tal cual", sin reconocer ningún tipo de garantía, ya sea expresa o implícita, y 3DO no es responsable de las pérdidas o daños que se deriven del uso o imposibilidad de uso de este programa de software 3DO. Toda la responsabilidad de 3DO, así como la única solución a la que podrá recurrir el comprador en caso de incumplimiento de cualquier tipo de garantía, expresa o implícita, será, si 3DO lo estima oportuno, la de reparar o sustituir gratuitamente los medios defectuosos, siempre que se devuelva el producto de software 3DO al lugar de compra en las condiciones originales dentro del período de garantía de 90 días, incluida una copia del recibo con fecha u otra prueba de compra. Esta garantía no se aplicará y será nula si los defectos del producto de software 3DO surgen por accidente, negligencia, uso inadecuado o abuso, o bien si la causa de estos defectos no está relacionada con problemas de materiales o fabricación.

LA GARANTÍA LIMITADA DE 3DO DE 90 DÍAS DE DURACIÓN SUSTITUYE EXPRESAMENTE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA QUEJA O RECLAMACIÓN DE LA NATURALEZA QUE SEA TENDRÁ CARÁCTER OBLIGATORIO O VINCULANTE PARA 3DO. TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS QUE NO SE PUEDAN RECHAZAR DE MANERA EFECTIVA, INCLUIDAS, PERO SIN LIMITARSE A, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, ADECUACIÓN A UN FIN ESPECÍFICO O NO INFRINGIMIENTO, QUEDAN LIMITADAS AL MENCIONADO PERÍODO DE 90 DÍAS. 3DO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE LOS DAÑOS INCIDENTALES, CONSECUENTES, ESPECIALES O DE CUALQUIER OTRO TIPO O NATURALEZA QUE SE DERIVEN DE LA COMPRA, POSESIÓN, USO O IMPOSIBILIDAD DE USO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE 3DO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y TAMBIÉN PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARÍAN DE UN PAÍS A OTRO.

Este programa informático 3DO, junto con su documentación correspondiente y demás materiales relacionados está protegido por los tratados y leyes de copyright internacionales y nacionales del Reino Unido, así como por otras leyes y tratados relativos a la propiedad intelectual. Su reproducción, traducción, modificación, almacenamiento en un sistema de recuperación, alquiler, arrendamiento, préstamo, difusión, transmisión y exhibición pública son una violación de las leyes aplicables y están estrictamente prohibidos si no se tiene el consentimiento por escrito de 3DO Europe Ltd. o su compañía matriz, The 3DO Company. Reservados todos los derechos.

3DO ha hecho lo posible por asegurarse de que el manual para el usuario final y los materiales publicitarios referentes a este producto 3DO son una referencia precisa del producto. Sin embargo, debido a las continuas mejoras y actualizaciones de los productos, 3DO no puede garantizar la precisión de los materiales impresos una vez publicados. 3DO no asume responsabilidades, pérdidas o daños, ya sea en el contrato, por agravio o de la forma que fuere, que se deriven de las imprecisiones o de cualquier otra información contenida en el manual o en los materiales publicitarios, incluidas, pero sin limitarse a, las pérdidas o responsabilidades resultantes de cambios, errores u omisiones con respecto a estos elementos.



Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

SOLO PER USO DOMESTICO. Sono proibiti la copia, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la distribuzione, l'estrazione, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'addebito per l'uso, la trasmissione televisiva, l'esecuzione pubblica e la trasmissione, l'accesso o l'uso via Internet, cavo o altri mezzi di telecomunicazione, di questo prodotto o di opere tutelate dal marchio registrato o dai diritti d'autore che facciano parte di questo prodotto. Army Men Lock 'n' Load © 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, 3DO, Army Men, Lock 'n' Load, Real Combat. Plastic Men., Pubblicato da The 3DO Company. Sviluppato da The 3DO Company. Programmi libreria © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. concessi su licenza esclusiva a Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03414

INDICE

ISTRUZIONI DI CONFIGURAZIONE 92
FUNZIONI PREDEFINITE DEL CONTROLLER 93
- CONTROLLO DEI SOLDATI 93
- CONTROLLO DEI VEICOLI (MOTOCICLETTA, GOMMONI D'ASSALTO E CAMION) 94
- CONTROLLO DEI VEICOLI (CARRO ARMATO) 95
- CONTROLLO DEI VEICOLI (SOTTOMARINO) 95

INIZIARE DAL MENU PRINCIPALE 96
SCHERMATA DI GIOCO PRINCIPALE 101
SCHERMATA DI PAUSA 102
ARMI 103
- ARMI STANDARD 103
- ARTIGLIERIA PESANTE 106

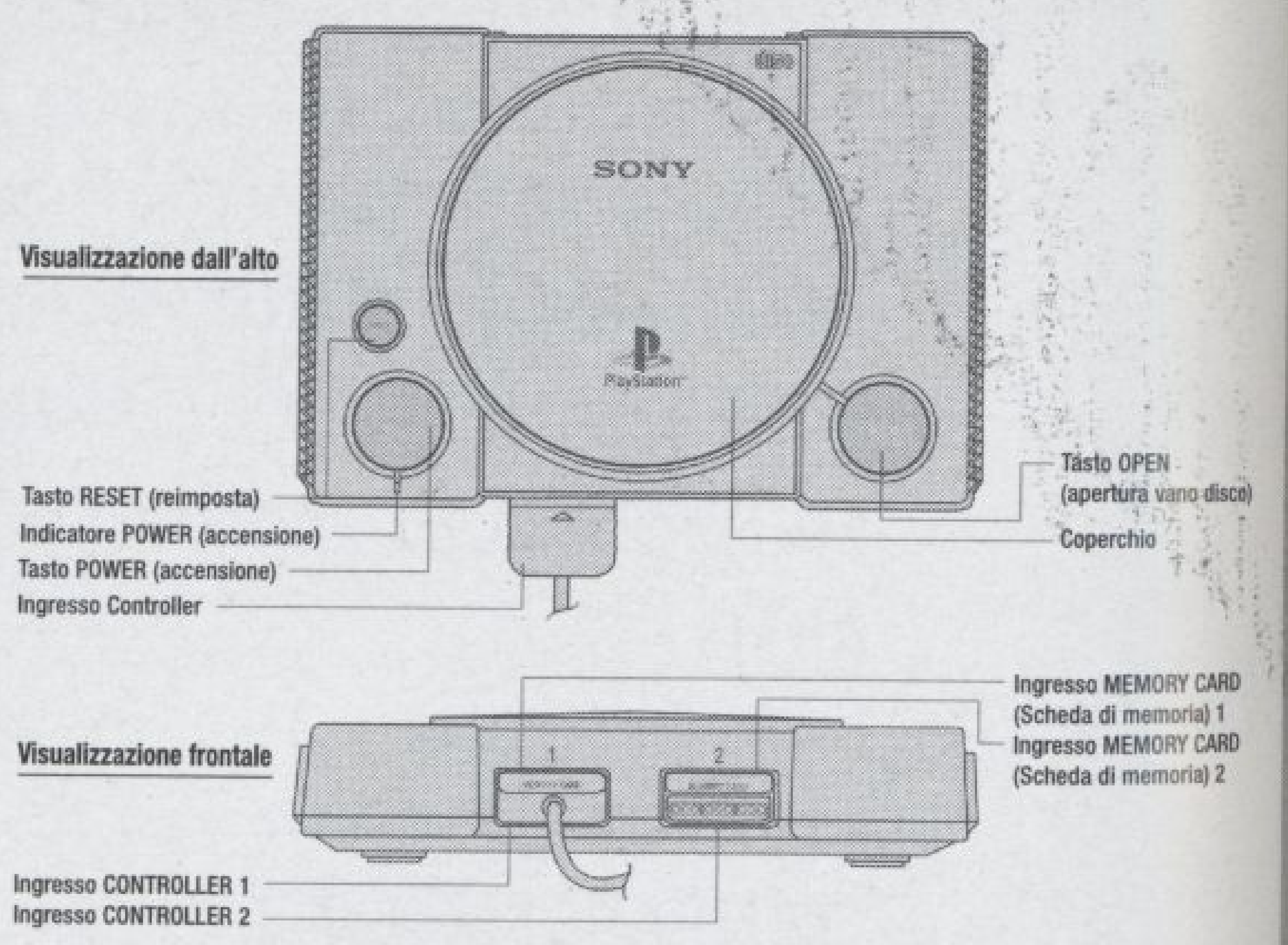
EQUIPAGGIAMENTI 107
VEICOLI 108
NEMICI DI TERRA 109
VEICOLI NEMICI 110
CAMPAGNE 111
SUPPORTO CLIENTI 117

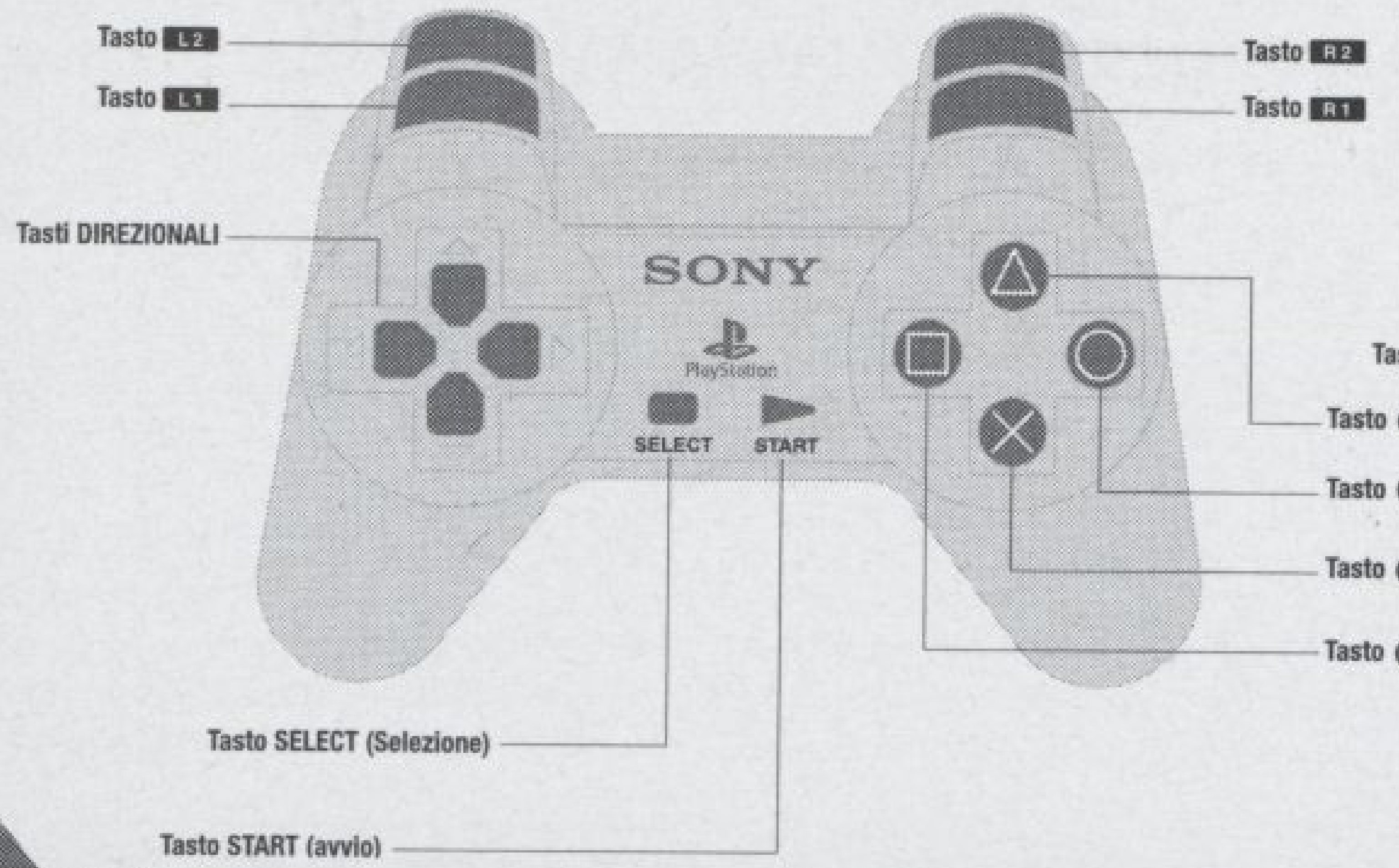
ARMY MEN®

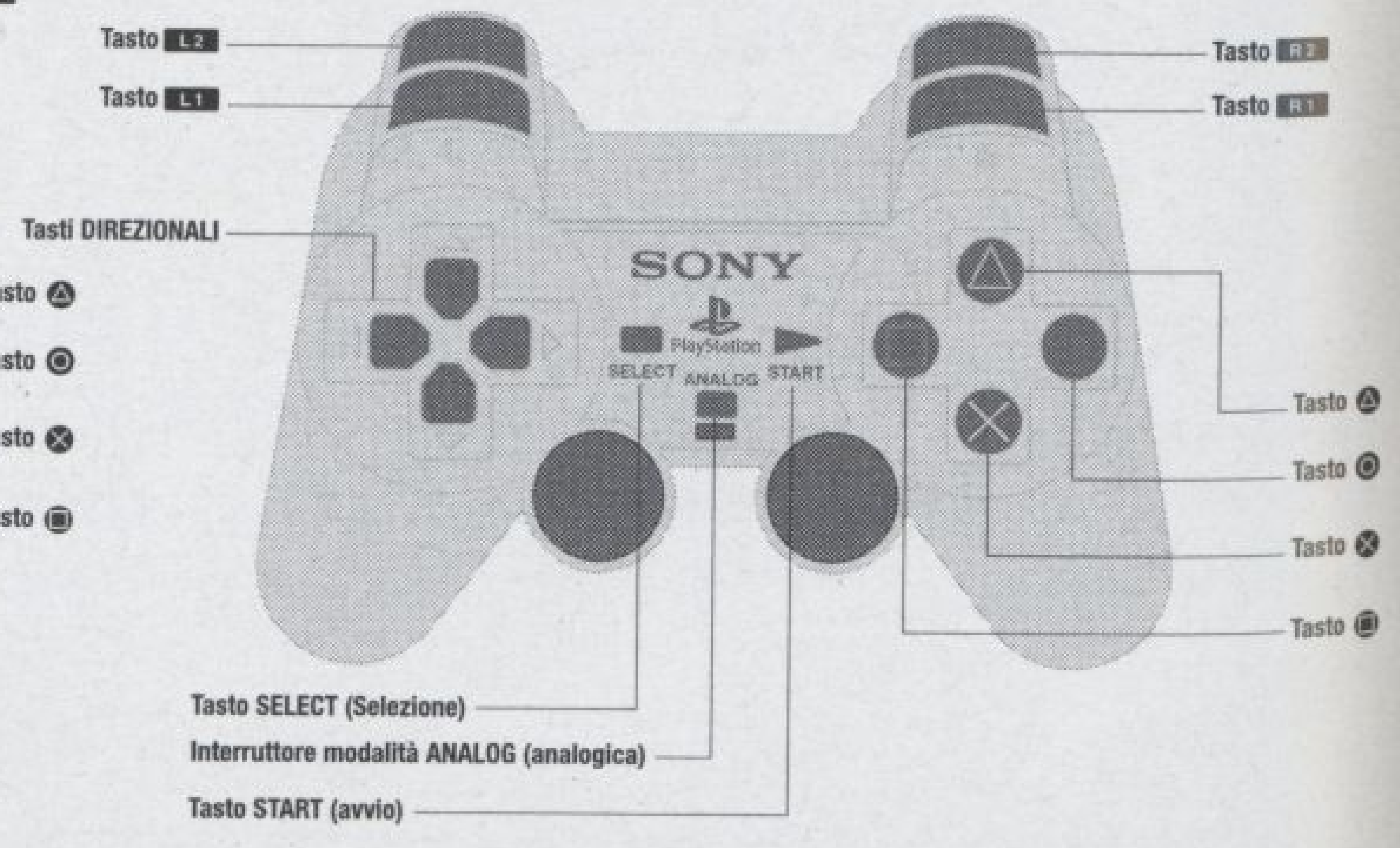
ISTRUZIONI DI CONFIGURAZIONE

Prepara la tua console di gioco PlayStation seguendo le istruzioni che trovi nel relativo manuale. Assicurati che la console sia spenta prima di inserire o togliere un disco. Inserisci il disco di Army Men®: Lock 'n' Load™ e chiudi il coperchio. Collega i controller di gioco e accendi la console PlayStation. Segui le istruzioni a video per iniziare una partita.

Se volete salvare o caricare i dati della partita, inserite una MEMORY CARD con almeno un blocco libero nell'ingresso MEMORY CARD 1. Si consiglia di non inserire o rimuovere nessuna periferica o MEMORY CARD una volta accesa la console.







FUNZIONI PREDEFINITE DEL CONTROLLER

★ CONTROLLI DEI SOLDATI

TASTO DIREZIONALE ↑ /AVANTI:	IL SOLDATO CORRE IN AVANTI.
TASTO DIREZIONALE ↓/INDIETRO:	IL SOLDATO CAMMINA ALL'INDIETRO.
TASTO DIREZIONALE ←:	IL SOLDATO GIRA A SINISTRA.
TASTO DIREZIONALE →:	IL SOLDATO GIRA A DESTRA.
TASTO ✕:	SPARA CON L'ARMA.
TASTO △:	SELEZIONARE ARMA/EQUIPAGGIAMENTO DALL'INVENTARIO AVANTI.
TASTO ◻:	SELEZIONARE ARMA/EQUIPAGGIAMENTO DALL'INVENTARIO INDIETRO.

COMBATTIMENTO AVANZATO

◯ + TASTO DIREZIONALE ← O →:	IL SOLDATO SI VOLTA RAPIDAMENTE.
TASTO L1 + TASTO DIREZIONALE ← O →:	IL SOLDATO COMPIE UN PASSO LATERALE.
TASTO R2 (TENERE PREMUTO):	IL SOLDATO SI CHINA E RIMANE PRONO.
TASTO L2 + TASTO DIREZIONALE:	IL SOLDATO ROTOLA NELLA DIREZIONE CORRISPONDENTE E QUINDI RIMANE IN GINOCCHIO.

QUANDO TI TROVI INGINOCCHIATO

TASTO DIREZIONALE ↑ O ↓: IL SOLDATO RIMANE IN PIEDI E SI SPOSTA.

TASTO DIREZIONALE ↑ O ↓ + IL TASTO R2 (TENERE PREMUTO): IL SOLDATO SI PREPARA A STRISCIARE.

TASTO DIREZIONALE ↑ O ↓ (TENERE PREMUTO) + IL TASTO R2 (TENERE PREMUTO): IL SOLDATO STRISCIA.

ARMY MEN

FUNZIONI PREDEFINITE DEL CONTROLLER

SPECIALE GUERRA: TELECAMERA DI COMBATTIMENTO

TASTO R1: FAR APPARIRE IL MIRINO E ATTIVARE LA TELECAMERA DI COMBATTIMENTO

TASTO DIREZIONALE
(QUANDO È ATTIVA LA TELECAMERA DI COMBATTIMENTO): PER MUOVERE IL PUNTATORE NELL'ARCO DELLA VISUALE DELLA TELECAMERA DI COMBATTIMENTO.

TASTO L1 + TASTO DIREZIONALE
(QUANDO È ATTIVA LA TELECAMERA DI COMBATTIMENTO): PER DIRIGERE IL SOLDATO NELL'AMBITO DELLA VISUALE DELLA TELECAMERA DI COMBATTIMENTO.

TUTTI (VEICOLI E SOLDATI)

TASTO SELECT (SELEZIONE) (TENERE PREMUTO): RICHIAMARE LA SCHERMATA MAPPA.

TASTO START (AVVIO): METTERE IL GIOCO IN PAUSA E RIPRENDERE IL GIOCO E VISUALIZZARE LE OPZIONI DISPONIBILI.

★ CONTROLLO DEI VEICOLI (MOTOCICLETTA, GOMMONI D'ASSALTO E CAMION)

TASTO ⊗:	SPARARE CON L'ARMA/SUONARE IL CLACSON.
TASTO DIREZIONALE ↑/AVANTI:	IL VEICOLO AVANZA.
TASTO DIREZIONALE ↓/INDIETRO:	IL VEICOLO RETROCEDE.
TASTO DIREZIONALE ←:	IL VEICOLO SVOLTA A SINISTRA.
TASTO DIREZIONALE →:	IL VEICOLO SVOLTA A DESTRA.
TASTO R1:	ALZA L'ANGOLO DI TRAIETTORIA DELL'ARMA.
TASTO R2:	ABBASSA L'ANGOLO DI TRAIETTORIA DELL'ARMA.
TASTO L1(TENERE PREMUTO):	ATTIVA LA VISTA POSTERIORE.
TASTO ◎ + TASTO DIREZIONALE ← O →:	FA ESEGUIRE AL VEICOLO UNA SVOLTA BRUSCA.

CONTROLLI DEI VEICOLI (CARRO ARMATO)

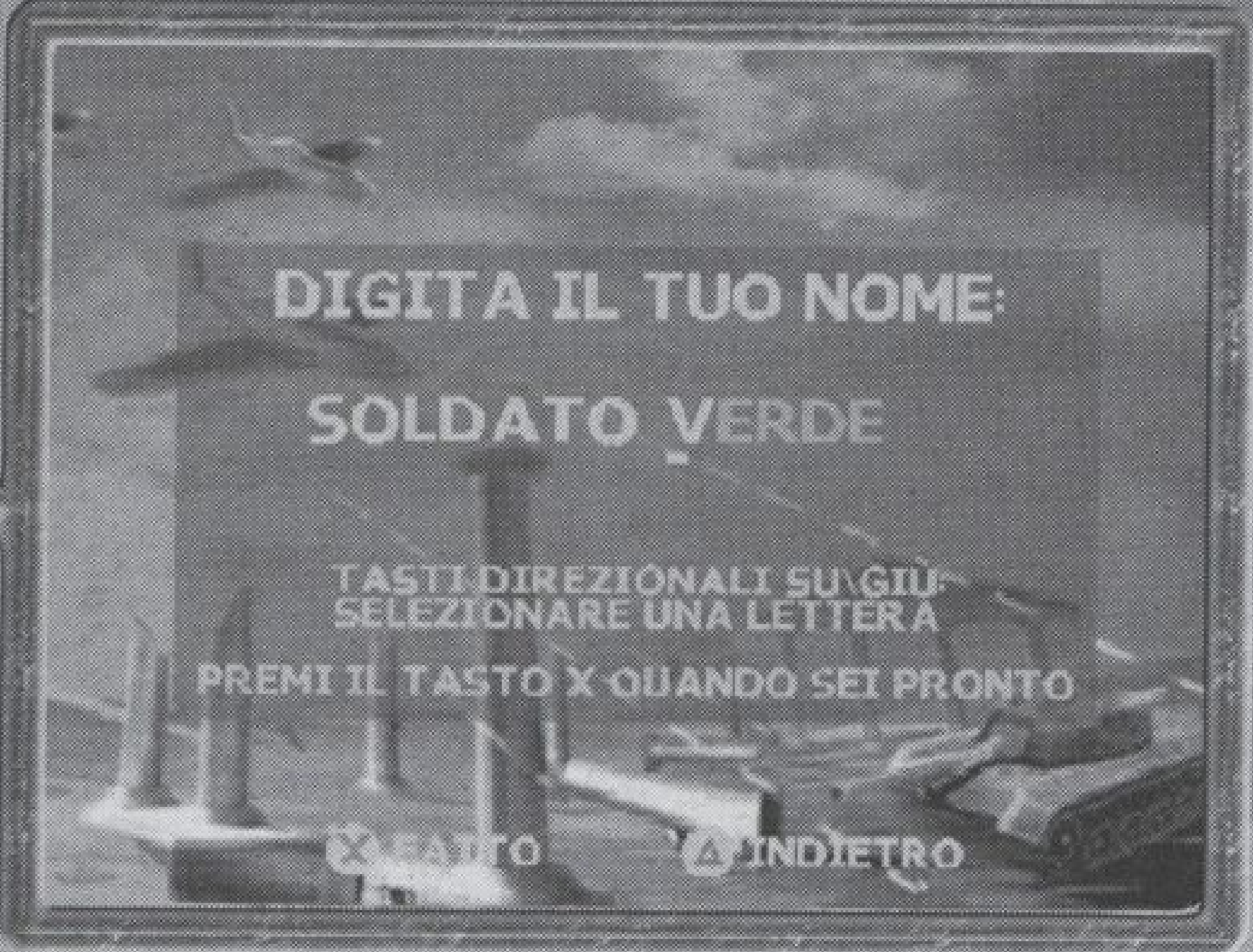
TASTO ✕ :	SPARARE CON L'ARMA
TASTO L1 + TASTO R1 :	IL CARRO ARMATO AVANZA.
TASTO L2 + TASTO R2 :	IL CARRO ARMATO RETROCEDE.
TASTO L1:	IL CARRO ARMATO RUOTA IN AVANTI IN SENSO ANTIORARIO.
TASTO L2:	IL CARRO ARMATO RUOTA INDIETRO IN SENSO ORARIO.
TASTO R1:	IL CARRO ARMATO RUOTA IN AVANTI IN SENSO ORARIO.
TASTO R2:	IL CARRO ARMATO RUOTA INDIETRO IN SENSO ANTIORARIO.
TASTO L1 + TASTO R2:	IL CARRO ARMATO RUOTA SU SE STESSO VERSO SINISTRA.
TASTO R1 + TASTO L2:	IL CARRO ARMATO RUOTA SU SE STESSO VERSO DESTRA.
TASTO DIREZIONALE ↓/INDIETRO:	ALZA L'ANGOLO DI TRAIETTORIA DELL'ARMA.
TASTO DIREZIONALE ↑/AVANTI:	ABBASSA L'ANGOLO DI TRAIETTORIA DELL'ARMA.
TASTO DIREZIONALE ← :	MUOVE LA TORRETTA DEL CARRO ARMATO VERSO SINISTRA.
TASTO DIREZIONALE →:	MUOVE LA TORRETTA DEL CARRO ARMATO VERSO DESTRA.
TASTO △ O □ TASTO:	PASSA DAL CANNONE ALLA MITRAGLIATRICE CICLICAMENTE.

CONTROLLO DEI VEICOLI (SOTTOMARINO)

TASTO ✕ :	SPARARE CON L'ARMA
TASTO DIREZIONALE ↑/AVANTI:	IL SOTTOMARINO AVANZA.
TASTO DIREZIONALE ↓/INDIETRO:	IL SOTTOMARINO RETROCEDE.
TASTO DIREZIONALE ← :	IL SOTTOMARINO GIRA A SINISTRA.
TASTO DIREZIONALE → :	IL SOTTOMARINO GIRA A DESTRA.
TASTO R1:	IL SOTTOMARINO RIEMERGE.
TASTO R2:	IL SOTTOMARINO SI SOMMERGE.
TASTO L1 (TENERE PREMUTO):	ATTIVA LA VISUALE POSTERIORE.
TASTO ○ + TASTO DIREZIONALE ← O → :	IL SOTTOMARINO ESEGUE UNA SVOLTA BRUSCA.

INIZIARE DAL MENU PRINCIPALE

Dopo la schermata di titolo e il filmato di introduzione, appare il menu principale. Premi il tasto direzionale ⬇ o ⬆ per evidenziare le opzioni e il tasto ⊗ per confermare. Dal menu principale è possibile selezionare le opzioni seguenti:



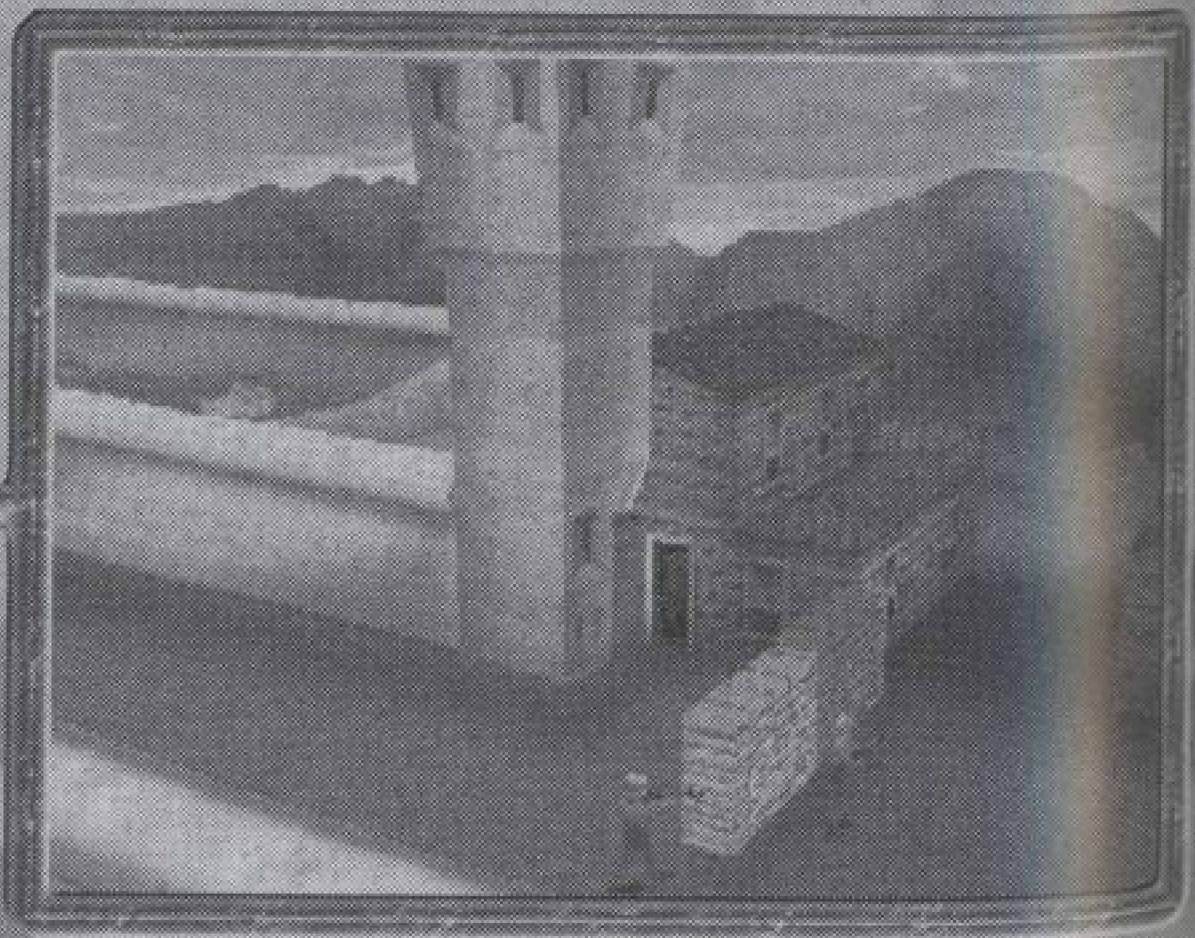
★ NUOVA PARTITA

Entra nei panni dell'eroico soldato Verde che deve combattere gli invasori Marroni e assicurare la pace del mondo Army Men. È disponibile una varietà di armamenti e veicoli per permettere di scovare ed eliminare i Marroni. Preparati a sconfiggere i Marroni in cinque scene di battaglia!

Per digitare il tuo nome, seleziona una lettera premendo il tasto direzionale ⬆ o ⬇, avanza o retrocedi di una lettera premendo rispettivamente il tasto direzionale ⬅ o ➡ e premi il tasto ⊗ per confermare il nome inserito e iniziare la partita.

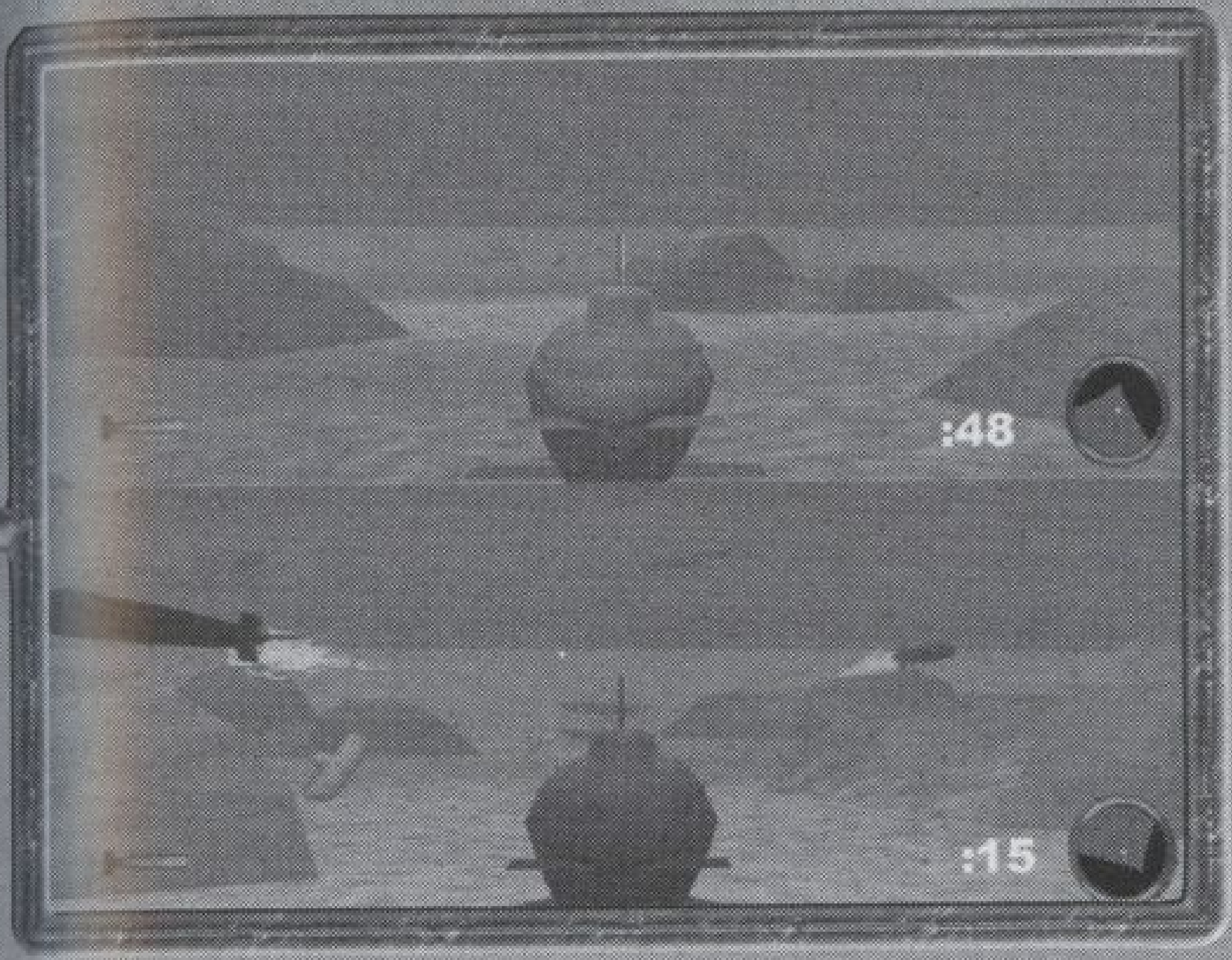
★ ADDESTRAMENTO

L'addestramento è costituito da due fasi: il Campo base e l'Addestramento al combattimento. La prima è rappresentata dal Campo base, in cui puoi sparare con armi e guidare veicoli a tuo piacimento. La seconda fase è quella dell'Addestramento al combattimento che ti illustra le basi delle modalità di gioco di Army Men. In questa sezione puoi allenarti in una serie di esercizi di battaglia per prepararti prima di combattere effettivamente. La chiave per vincere qualunque guerra è rappresentata da un esercito professionale e ben addestrato.



DUE GIOCATORI

Seleziona una delle quattro modalità disponibili per affrontare il nemico! Sono disponibili quattro mappe per combattere in ogni modalità!

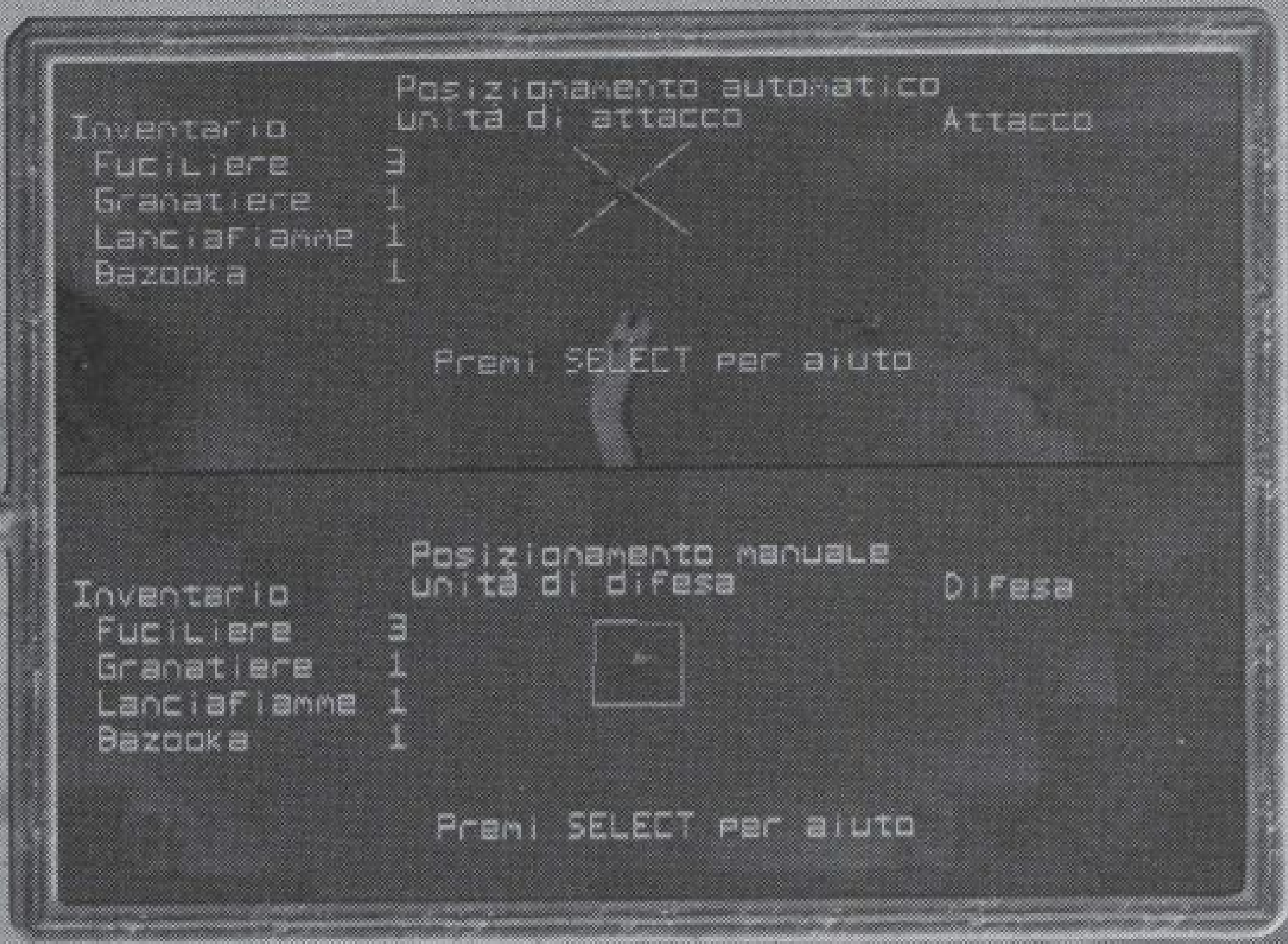


COOPERAZIONE

Insieme a un tuo amico dovrai affrontare il computer in questa modalità. Puoi contare sul tuo amico affinché distragga il nemico; così tu potrai strisciare dietro al nemico e coglierlo alle spalle!

CATTURA LA BANDIERA

Tu e il tuo avversario dovete tentare di raggiungere il territorio dell'altro concorrente, catturare la bandiera e ritornare al vostro territorio per vincere. Prima di iniziare a giocare, devi posizionare i tuoi alleati sul campo di battaglia tramite l'editor giocatore.



L'editor del giocatore è divertente da utilizzare e ti permette di disporre il tuo esercito sul campo di battaglia in molti modi differenti. Dopo aver selezionato il campo di battaglia, appare l'editor. In seguito viene descritto come preparare il campo di battaglia per entrambi i giocatori.

CATTURA LA BANDIERA (CONT.)

- In qualunque momento, premi il tasto SELECT (selezione) per richiamare il menu Aiuto.
- Premi qualsiasi tasto direzionale per scorrere lo schermo.
- Sulla sinistra dello schermo viene mostrata una lista di tipi di soldati che puoi posizionare. Premi il tasto ▢ per evidenziare il tipo di soldato successivo.
- Prima di posizionare un soldato sul campo di gioco, puoi scegliere di porre questi in posizione di difesa o di attacco. Quando un soldato è in difesa, rimane al suo posto finché non viene distrutto. Nella modalità attacco, il suo punto di partenza viene selezionato ed esso segue un percorso verso un determinato obiettivo. Premi il tasto ◯ per selezionare la modalità attacco o difesa.
- Tieni presente che puoi posizionare manualmente le unità di difesa sulla mappa. I quadrati rossi rappresentano le uniche aree in cui non puoi disporli. Premi i tasti direzionali per spostare il soldato in difesa in qualunque parte dello schermo.
- Se desideri, puoi cambiare la visuale corrente del campo per poter decidere più facilmente dove posizionare i tuoi soldati. Premi il tasto R2 per ingrandire la mappa e il tasto R1 per rimpicciolirla. Inoltre, puoi premere il tasto L1 per scorrere la mappa verso di te oppure il tasto L2 per scorrere la mappa lontano da te.
- Una volta selezionato il tipo di soldato, lo stato di combattimento (attacco o difesa) e la locazione in cui disporre il soldato, premi il tasto ⊗ per posizionare l'unità. In qualunque momento prima di premere il tasto ⊗ puoi cambiare le selezioni effettuate per quel particolare soldato.

Quando entrambi i giocatori hanno posizionato tutte le unità/soldati sulla mappa, si può iniziare a combattere!

SCONTRO ALL'ULTIMO SANGUE

In questa modalità di gioco, è semplicemente guerra aperta tra te e il tuo avversario. L'obiettivo, in questa modalità, è eliminare il tuo avversario un numero determinato di volte prima che ti elimini esso.

RAPINA

In questa modalità, tu e il tuo avversario dovete recuperare il prosciutto. Quando un soldato lo raccoglie camminandoci sopra, il tuo contatore inizierà a contare alla rovescia. Il prosciutto viene recuperato e il contatore si ferma se il tuo soldato viene distrutto. Ogni volta che lo recuperi, il contatore continuerà a contare alla rovescia dal punto in cui si era fermato. Vinci se sei in grado di tenere il prosciutto per una determinato periodo di tempo. Naturalmente, il tuo avversario cerca di fare la stessa cosa, quindi, quando riesce a recuperare il prosciutto, non lasciare che lo trattenga per troppo tempo!

PARTITE SALVATE

In questa sezione, puoi caricare una partita salvata precedentemente sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria).

OPZIONI

AUDIO

Ti permette di modificare i livelli del sonoro e dell'ambientazione. Premi il tasto direzionale ↑ o ↓ per selezionare le opzioni audio. Per ogni opzione, premi il tasto direzionale ← per decrementare il livello e il tasto direzionale → per incrementarlo.

DIFFICOLTÀ

Ti permette di impostare il livello di difficoltà del gioco: Facile per un gioco non troppo duro, Normale per un gioco normale e Difficile per un gioco estremamente impegnativo.

CONTROLLER 1, CONTROLLER 2

Evidenzia una di queste opzioni secondo la configurazione che vuoi modificare.

Una volta selezionata, disponi delle tre opzioni seguenti: Configurazione per modificare la configurazione di tasti del Controller di gioco, Vibrazione per attivare la funzione di vibrazione (soltanto per i Controller Analogici (DUALSHOCK)) oppure Esci per ritornare alla schermata precedente.

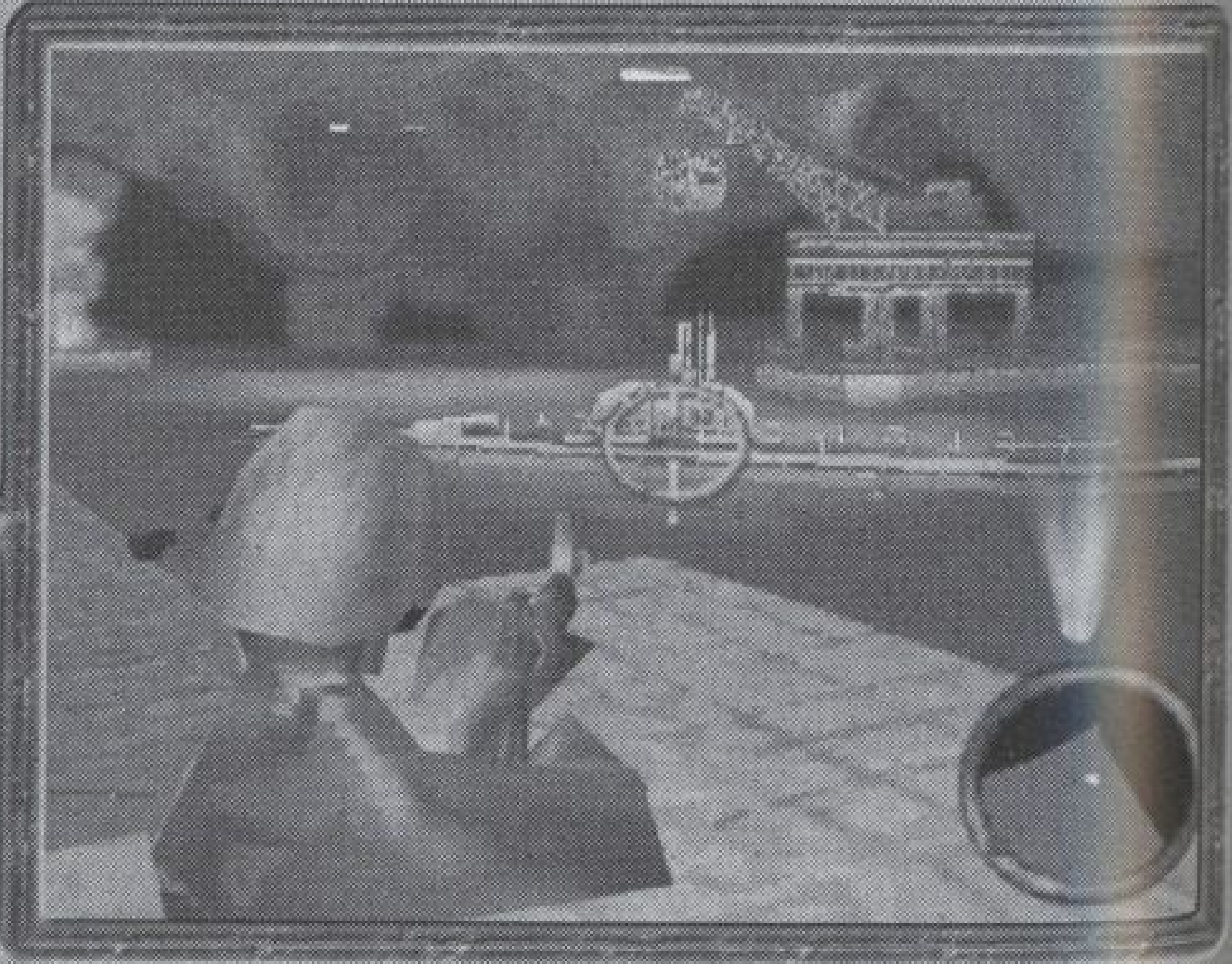
Quando viene selezionata l'opzione Configurazione, appare la schermata Controller. Premi il tasto direzionale ↑ o ↓ per selezionare i diversi tipi di configurazione. In qualunque momento, puoi premere il tasto direzionale ← o → per renderti conto come influisce il tipo di configurazione corrente per i controlli dei diversi veicoli che puoi guidare durante il gioco. Una volta evidenziato il tipo di configurazione di controlli desiderato, premi il tasto ⊗ per confermare la scelta.

RICONOSCIMENTI

Seleziona questa opzione per visualizzare i nomi delle persone che hanno realizzato questo videogioco.

LINGUA

In questa sezione si può selezionare la lingua preferita.



NOTE SULLA TELECAMERA DI COMBATTIMENTO

Sia nella modalità singolo giocatore che nella modalità due giocatori, utilizza la telecamera di combattimento per i colpi di precisione. La prospettiva più ravvicinata dovrebbe aiutarti a indirizzare il fuoco verso il bersaglio scelto. Premi il tasto R1 durante il gioco per cambiare la prospettiva della telecamera di combattimento; premi nuovamente lo stesso pulsante per ritornare alla visuale predefinita del gioco.

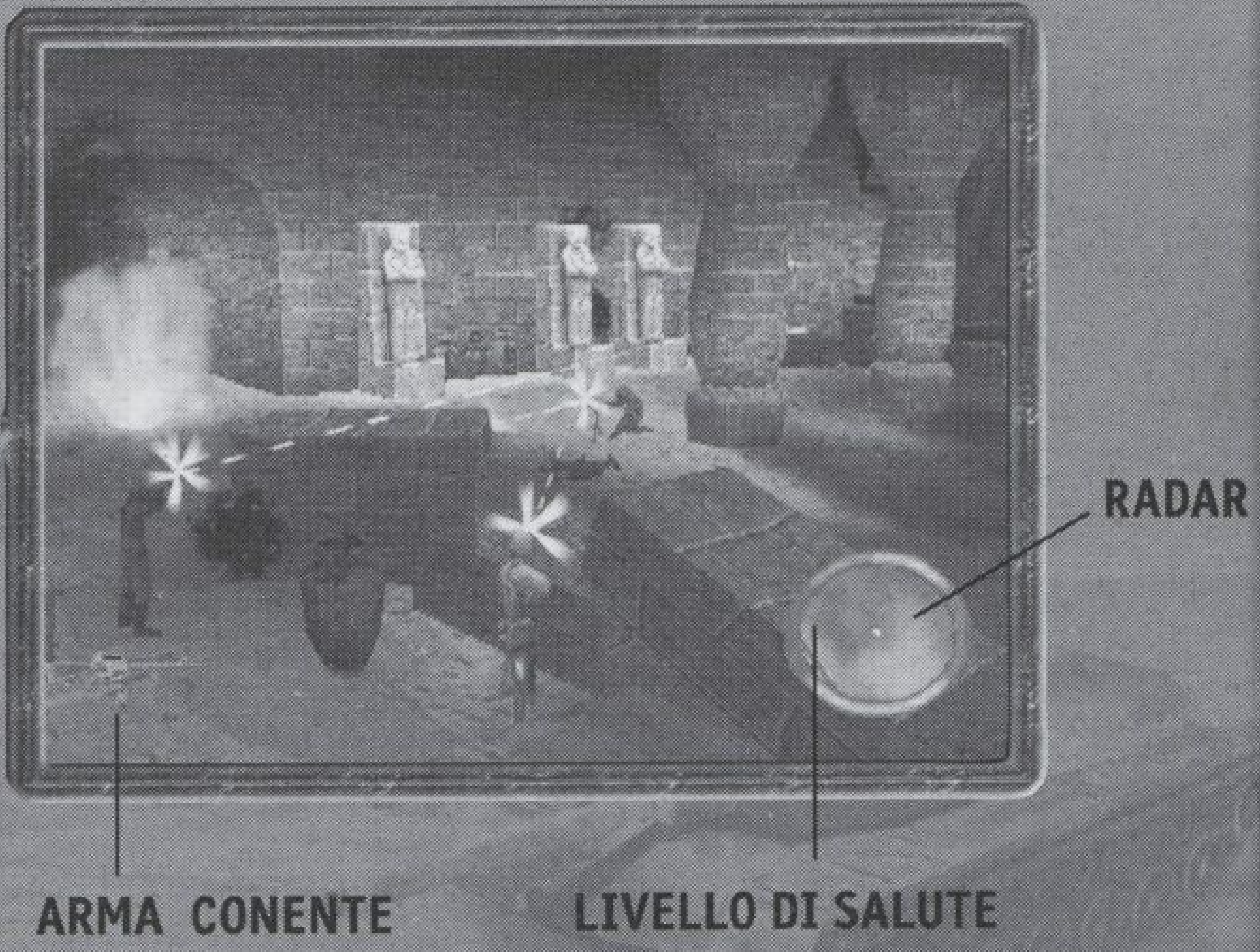
SCHERMATA DI GIOCO PRINCIPALE

ARMA CORRENTE

Questa icona rappresenta l'arma correntemente attiva. Puoi selezionare le diverse armi premendo il tasto △ o □ e sparare con l'arma premendo il tasto ⊗.

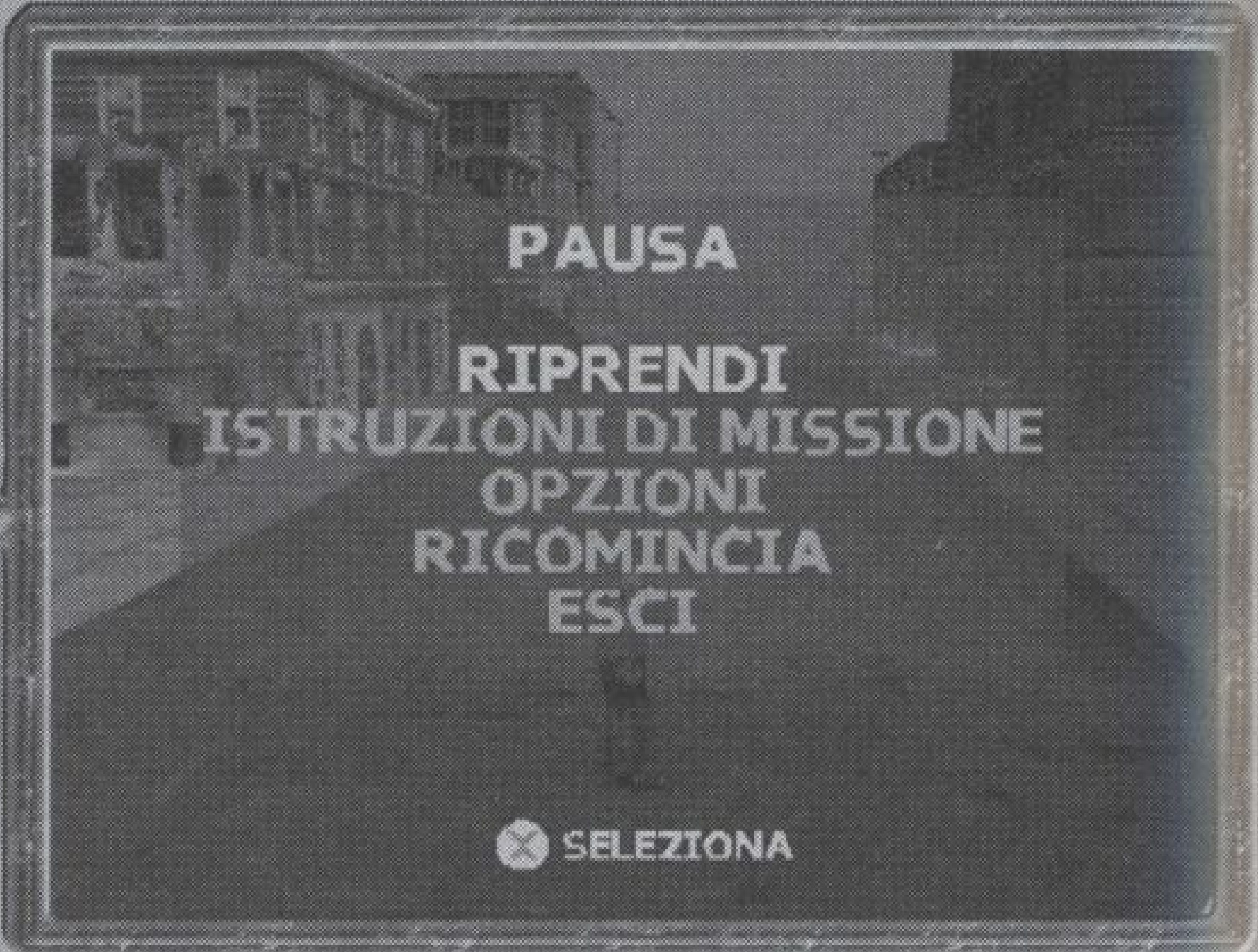
RADAR E LLIVELLO DI SALUTE

Il radar ruota quando cambi direzione nel gioco. Il livello di salute è rappresentato da un anello situato attorno al radar. Un anello verde indica un livello massimo di salute; quando si subiscono dei danni, alcune sezioni dell'anello diventano rosse. Un anello completamente rosso indica che il soldato è stato distrutto. Gli indicatori Verdi e i Marroni mostrano le posizioni dei soldati alleati e dei nemici. Gli obiettivi appaiono come dei puntini rossi sul radar. Se l'obiettivo corrente è fuori dal campo del radar, esso appare ai margini di quest'ultimo.



SCHERMATA DI PAUSA

La schermata Pausa appare quando viene premuto il tasto START (avvio) durante il gioco. Il gioco viene messo in pausa quando viene mostrata questa schermata. Sono disponibili le seguenti opzioni:



RIPRENDI

Ti permette di riprendere il gioco.

ISTRUZIONI DI MISSIONE

Ti permette di visualizzare le istruzioni della missione corrente.

OPZIONI

Seleziona questa opzione per modificare le impostazioni Audio, Vibrazione e Mirino. Consulta pagina 9 per le opzioni Audio e pagina 10 per le opzioni Vibrazione. Selezionando l'opzione Mirino, puoi visualizzare o meno il mirino durante il gioco.

RICOMINCIA

Ti permette di cominciare nuovamente la missione corrente.

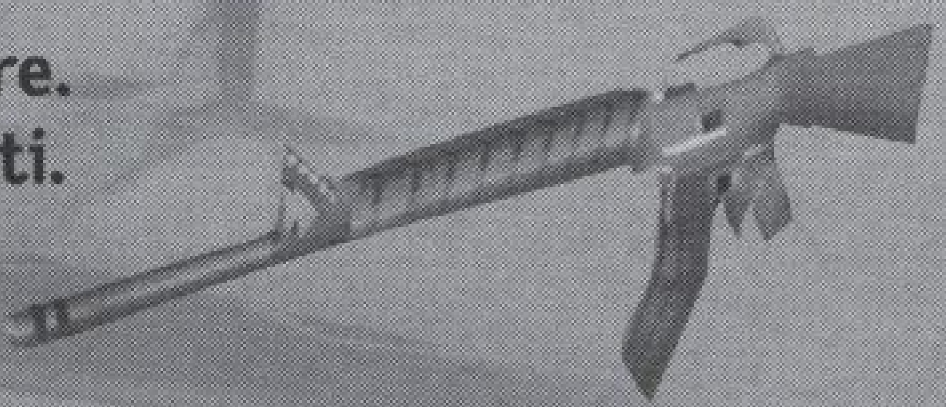
ESCI

Ti permette di uscire dalla missione corrente e di ritornare alla schermata del menu principale.

ARMI

ARMA STANDARD

FUCILE



Mirare e sparare: con il fucile selezionato, premi il tasto ⊗ per sparare.
Spostarsi e sparare: quando ti sposti, i proiettili vengono sparati in avanti.
Munizioni: infinite.
Danni all'impatto: leggeri.

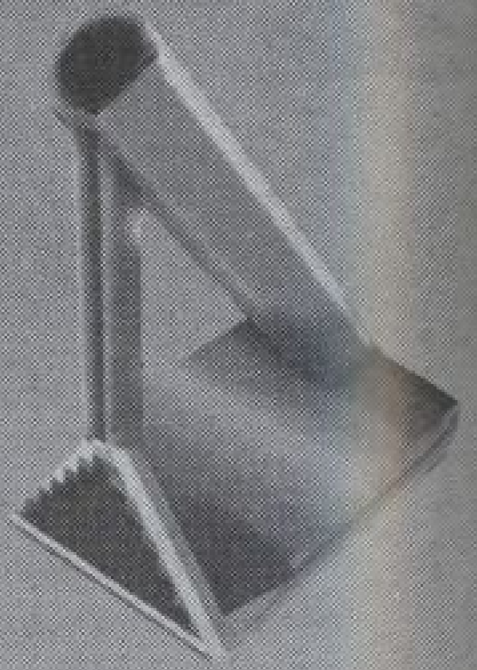
FUCILE AUTOMATICO

Mirare e sparare: il tuo fucile diventa immediatamente automatico quando acquisisci questo tipo di arma. Con il fucile selezionato come arma corrente, tieni premuto il tasto ⊗ per sparare una raffica completa di proiettili. Girati mentre spari premendo il tasto direzionale ← o →.
Spostarsi e sparare: quando ti sposti, i proiettili vengono sparati in avanti.
Munizioni: puoi trasportare fino a 250 proiettili.
Danni all'impatto: leggeri per ogni proiettile.

GRANATA

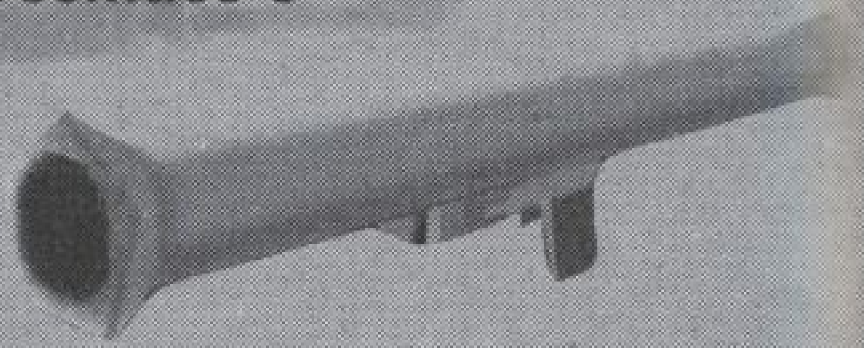
Mirare e sparare: con la granata selezionata, tieni premuto il tasto ⊗ per far apparire il puntatore della granata. Il puntatore si sposta avanti e indietro dalla tua posizione fino al limite di tiro. Premi il tasto direzionale ← o → per modificare la direzione di tiro. Rilascia il tasto ⊗ per bloccare il puntatore.
Spostarsi e sparare: non puoi lanciare granate mentre ti muovi.
Munizioni: puoi trasportare fino a 10 granate.
Danni all'impatto: moderati.

MORTAIO



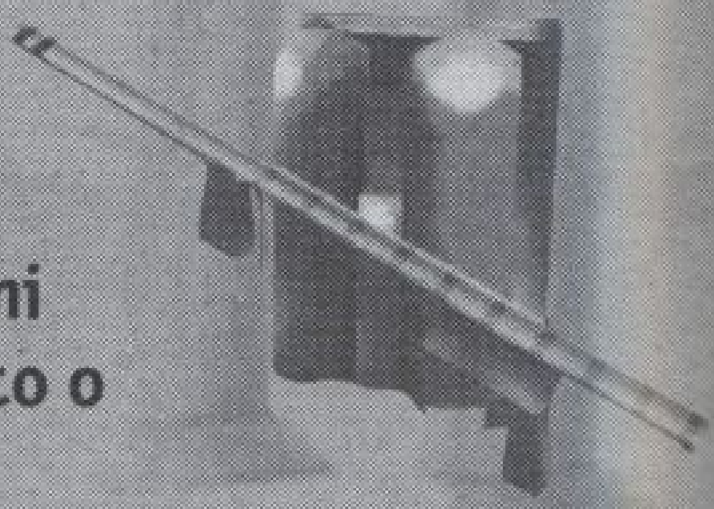
Mirare e sparare: con il mortaio selezionato, tieni premuto il tasto ⊗ per far apparire il puntatore del mortaio. Il puntatore si sposta avanti e indietro dalla tua posizione fino al limite di tiro. Premi il tasto direzionale ← o → per modificare la direzione di tiro. Rilascia il tasto ⊗ per bloccare il puntatore e sparare col mortaio dalla posizione in cui si trova quest'ultimo.
Spostarsi e sparare: non puoi sparare col mortaio mentre ti muovi.
Munizioni: puoi trasportare fino a 10 proiettili.
Danni all'impatto: gravi.

BAZOOKA



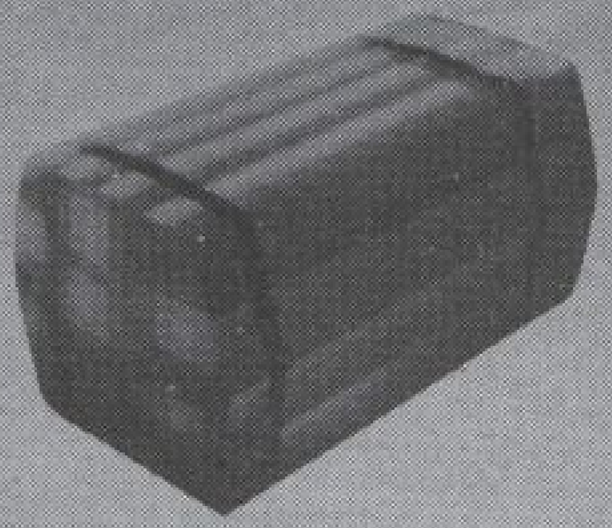
Mirare e sparare: con il bazooka selezionato, premi il tasto ⊗ per sparare. Tieni presente che puoi sparare quando ti trovi inginocchiato o quando sei in piedi.
Spostarsi e sparare: quando ti sposti, i proiettili vengono sparati in avanti.
Munizioni: puoi trasportare fino a 10 proiettili.
Danni all'impatto: pesanti.

LANCIAFIAMME



Mirare e sparare: con il lanciafiamme selezionato, premi il tasto ⊗ per liberare un getto di fiamma, tienilo premuto per continuare a sparare ininterrottamente. Puoi ruotare mentre spari premendo il tasto direzionale ← o →. Tieni presente che puoi sparare quando ti trovi inginocchiato o quando sei in piedi.
Spostarsi e sparare: quando ti sposti, le fiamme vengono sparate in avanti.
Munizioni: puoi trasportare fino a 10 unità di carburante.
Danni all'impatto: leggeri per ogni secondo di contatto.

ESPLOSIVO



Mirare e sparare: ND.

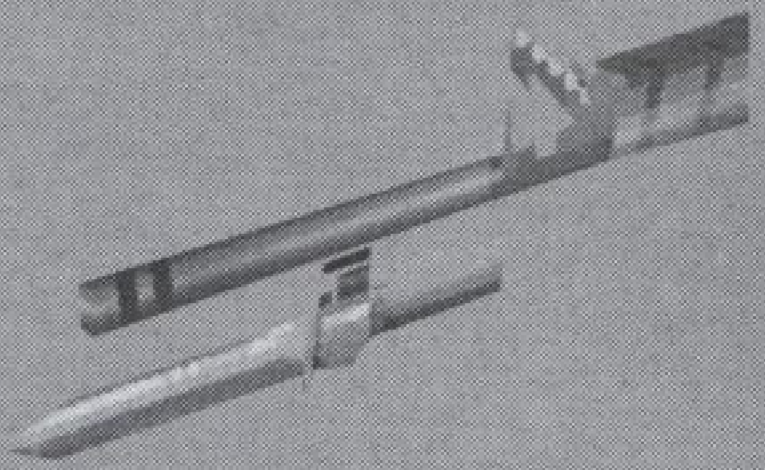
Spostarsi e sparare: con l'esplosivo selezionato, premi il tasto ⊗ per posizionare l'esplosivo nel luogo in cui ti trovi. Esso detonerà dopo 11 secondi.

Munizioni: puoi trasportare fino a cinque esplosivi.

Danni all'impatto: gravi.

BAIONETTA

Mirare e colpire: disponi sempre della tua baionetta. Con l'arma selezionata, premi il tasto ⊗ per alzare il fucile e pugnalare nella direzione verso cui sei rivolto.



Spostarsi e colpire: puoi utilizzare la baionetta mentre ti sposti.

Munizioni: ND.

Danni all'impatto: morte all'istante.

SILURO

Mirare e sparare: mentre piloti un sottomarino, premi il tasto ⊗ per sparare.

Spostarsi e sparare: nel caso in cui il sottomarino sia in movimento o fermo, il siluro viaggia nella direzione verso cui è rivolto il sottomarino.

Munizioni: illimitate.

Danni all'impatto: gravi.

ARTIGLIERIA PESANTE

★ DOPPIO CALIBRO .50

Mirare e sparare:	premi il tasto △ quando ti trovi vicino a quest'arma per attivarla. Mentre usi l'arma, la prospettiva passa automaticamente in prima persona. Tieni premuto il tasto ✕ per sparare con i cannoni. Premi il tasto direzionale ← o → per ruotare i cannoni nelle direzioni corrispondenti. Premi il tasto direzionale ↓ o ↑ per alzare o abbassare rispettivamente i cannoni..
Muoversi e sparare:	non puoi trasportare quest'arma con te.
Munizioni:	illimitate.
Danni all'impatto:	leggeri per ogni proiettile.
Nota:	puoi trovare quest'arma da sola in un nascondiglio per mitragliatrice o attaccata a un mezzo, come un sottomarino, un gommone d'assalto o un bombardiere. Quando ti trovi vicino a quest'arma, premi il tasto △ per attivarla. Nel caso di un bombardiere, puoi attivare il controllo dei due cannoni doppio calibro .50 premendo il tasto △ o □.

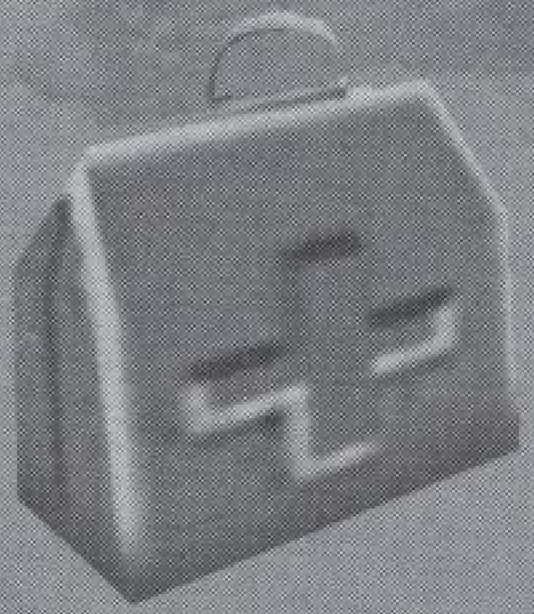
EQUIPAGGIAMENTI

CASSETTA MEDICA

Puoi conservare al massimo tre cassette mediche nel tuo inventario. Esse ripristinano pienamente il tuo livello di salute indipendentemente da quanti danni tu abbia subito. Dopo aver recuperato una cassetta medica, selezionalo e premi il tasto ⊗ per utilizzarlo.

KIT MEDICO

Il kit medico è simile al pacco medico, ma ripristina soltanto alcuni danni subiti e viene utilizzato automaticamente quando viene acquisito.



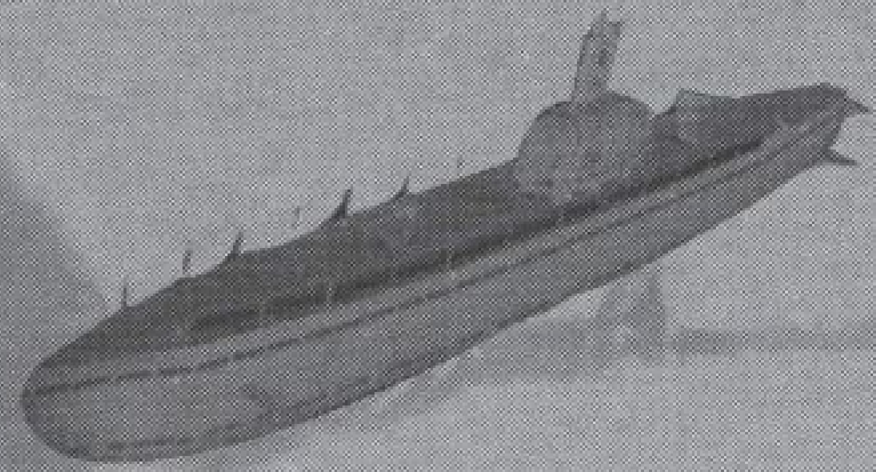
VEICOLI

Dato che l'Armata Verde dipende da te per la vittoria, hai accesso ai veicoli e agli armamenti per la maggior parte dei veicoli che incontri. Le istruzioni per dirigere i veicoli sono descritte nelle "Funzioni predefinite del controller" alle pagine 94 e 95.

CARRO ARMATO

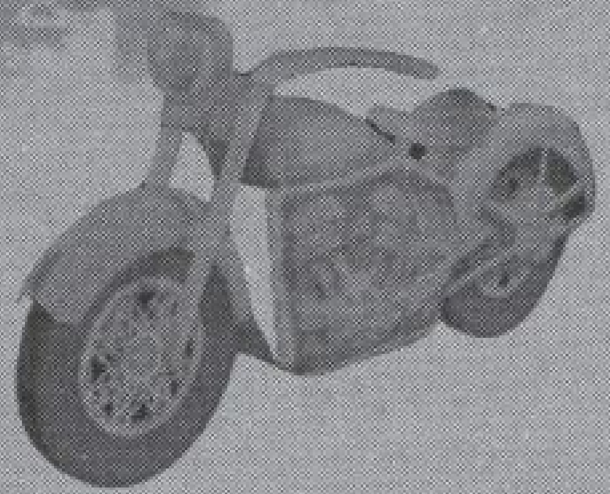
Armi: cannone grande e piccola mitragliatrice.
Danni: pesanti (cannone grande), leggeri (mitragliatrice)
Difesa: robusta corazza.

SOTTOMARINO



Arma: siluro.
Danni: gravi.
Difesa: corazza di moderata robustezza.

MOTOCICLETTA



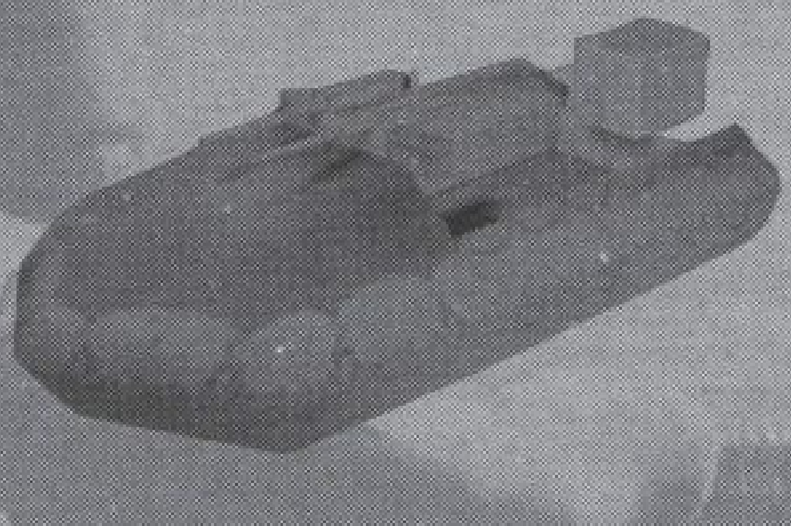
Arma: calibro .50 anteriore.
Danni: leggeri.
Difesa: corazza di bassa resistenza.

CAMION

Arma: il camion può essere usato per investire i soldati nemici.
Danni: gravi danni tramite la collisione.
Difesa: corazza di moderata robustezza.

GOMMONE D'ASSALTO

Arma: doppio calibro .50 anteriore.
Danni: leggeri danni per proiettile.
Difesa: nessuna.



NEMICI DI TERRA

Secondo la missione, i tuoi soldati alleati ti aiuteranno nel tentativo di completare l'obiettivo di missione. I tuoi nemici, tuttavia, rappresentano l'estremo opposto. Questi ultimi hanno ricevuto istruzioni per neutralizzare qualunque truppa della tua armata in cui si imbattono, compreso te.

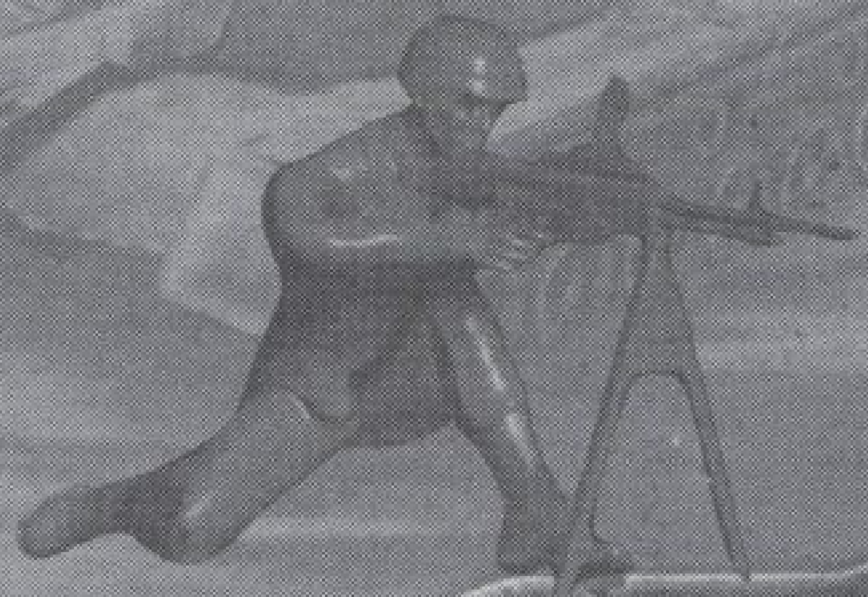
FUCILIERE

I fucilieri sono i soldati di base di ogni esercito. Essi sono eccezionalmente efficienti sia in piccoli gruppi sia quando sono in molti e convergono tutti verso un unico obiettivo da diverse direzioni. Fai attenzione quando i fucilieri nemici si dirigono verso di te in gran numero. Anche un piccolo gruppo di fucilieri può trasformare un ignaro soldato in un mucchio di pezzetti di plastica.

GRANATIERE

Questi soldati sono molto esperti nell'annientare gli appostamenti di trincea. Fai attenzione, potrebbero attaccare le tue trincee. Se essi stessi sono trincerati, sbarazzati di loro prima che puoi. Un granatiere singolo nemico può causare molti danni a te e ai tuoi alleati soltanto con poche granate.

MITRAGLIERI



Questi soldati nascosti sono difficilmente raggiungibili e ti tengono distante tramite la loro scarica di fuoco mortale. Le armi a lunga portata sono utili per annientare questi soldati.

SOLDATI CON LANCIAFIAMME

Un altro tipo di soldato abile nel distruggere gli appostamenti fortificati nemici è colui che utilizza il lanciafiamme. La forza di questo soldato è basata sulla quantità di danni che può fare con una scarica continua di fiamme. I loro limiti sono legati al fatto che possono soltanto sparare in avanti mentre corrono e dispongono di una riserva di carburante relativamente limitata. Ricorda queste debolezze e usale a tuo vantaggio.

SOLDATI CON BAZOOKA

I soldati che utilizzano i bazooka infliggono molti danni, distruggendo nemici dotati di scarsa difesa e provocando danni sufficienti a minacciare i nemici con maggiore difesa. Tieni presente il lungo tempo di ricarica.

SOLDATI CON MORTAIO

Nemmeno un carro armato riesce a sopravvivere a lungo ai colpi di mortaio. Sebbene i colpi di mortaio siano molto efficaci, il tempo di ricarica è lungo.

VEICOLI NEMICI

JEEP

I soldati che utilizzano i bazooka infliggono molti danni, distruggendo nemici dotati di scarsa difesa e provocando danni sufficienti a minacciare i nemici con maggiore difesa. Tieni presente il lungo tempo di ricarica.

BARCHE

Una barca è dotata di qualche difesa ed è abbastanza agile. Come la jeep, una singola barca non rappresenta necessariamente un problema. Ciò che è preoccupante, tuttavia, è che le barche tendono a disporsi l'una di fianco all'altra; in questo modo, distruggono lentamente le tue difese tramite i loro cannoni doppio calibro .50.

CARRI ARMATI

Il carro armato Marrone è noto per i suoi spostamenti estremamente lenti, ma significativamente potenti. Assicurati di distruggere un carro armato Marrone appena puoi; è preferibile che tu mantenga la maggior distanza possibile tra te ed esso. Una volta che la torretta del carro armato ha sparato verso la tua posizione, non sopravviverai a lungo, nemmeno se disponi di una robusta difesa.

CACCIA

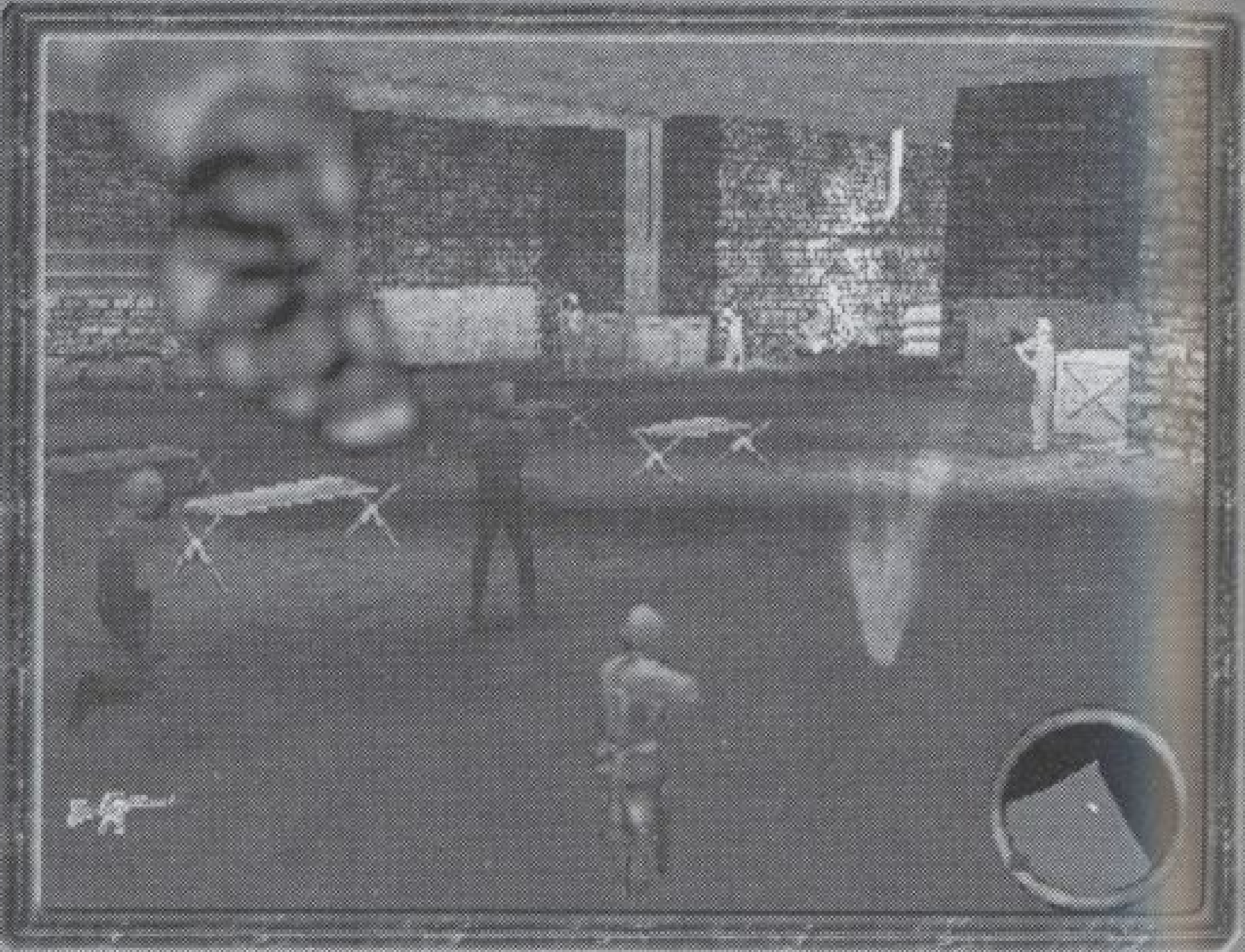
I caccia Marroni non desiderano altro che vedere il tuo aereo da trasporto andare in fiamme. Essi sono aggressivi e si avvicinano al tuo mezzo da tutte le direzioni. Dovrai essere veloce con le armi dell'aereo da trasporto se intendi annientare questi temerari squadroni Marroni.

SOTTOMARINI

I sottomarini Marroni tenteranno di sbarrarti la strada nelle battaglie subacquee. Essi sono lenti, ma attaccano a ondate o a gruppi, assalendo lo scudo protettivo del vostro mezzo. Impara a manovrare il tuo sottomarino per tenere a bada questi piranha.

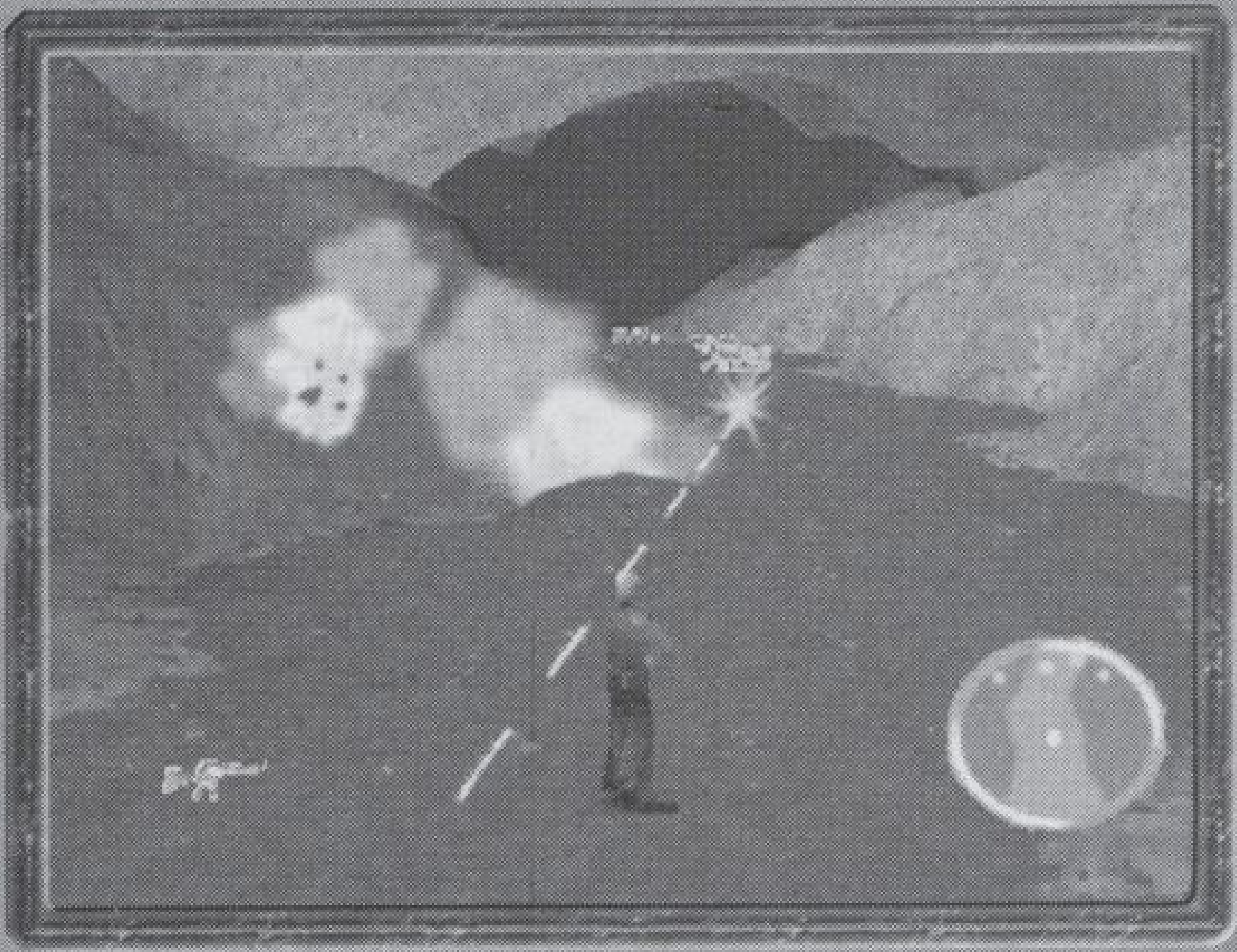
CAMPAGNE

OPERAZIONE: TANA DEL LEONE



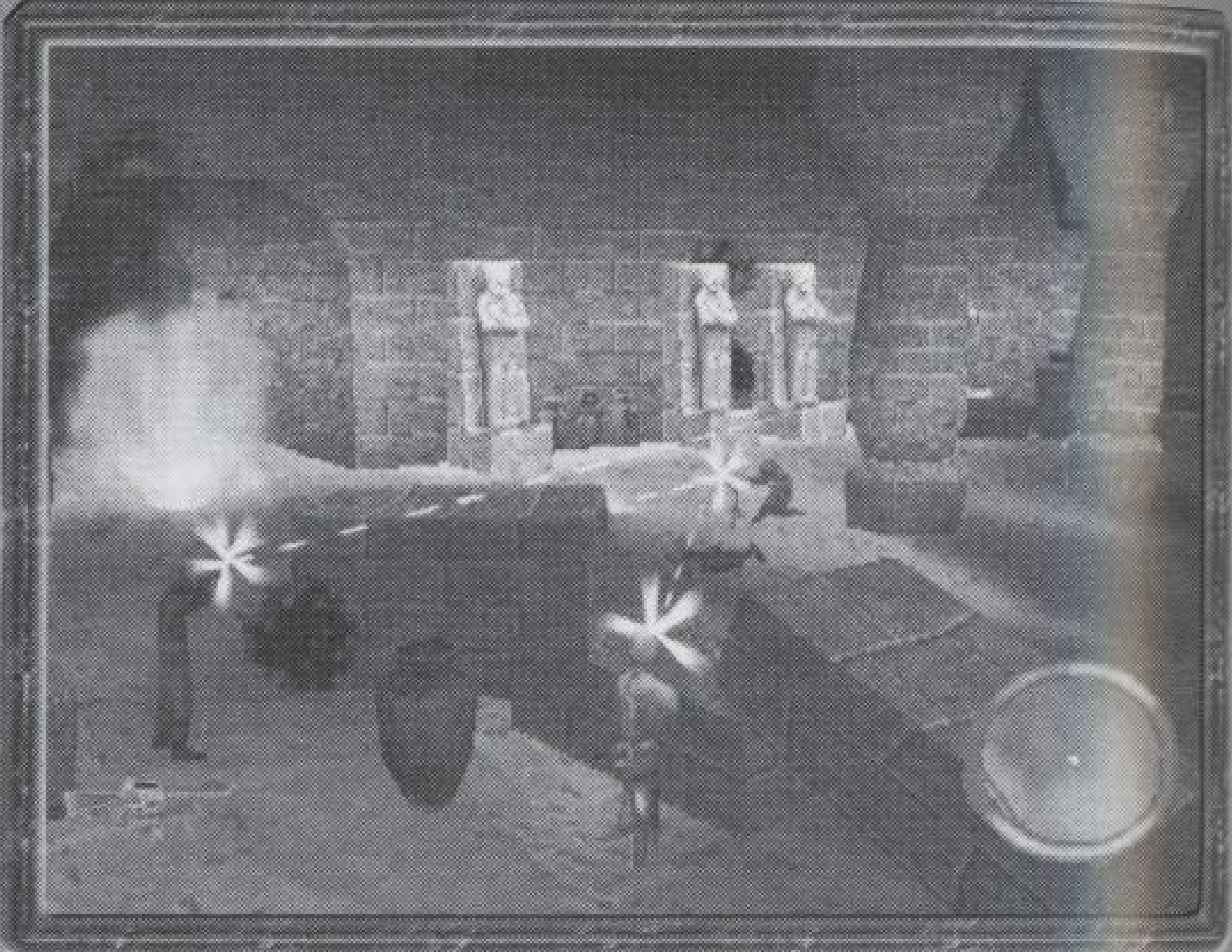
Cominci la guerra contro i Marroni nella loro capitale distrutta. Tutta l'opposizione Marrone era stata presumibilmente distrutta nel corso dell'ultima guerra... oppure no? Il tuo primo obiettivo nella città della capitale è di supportare l'Armata Verde. Dovrai farlo perché i Marroni opporranno resistenza. Una volta protetti i carri armati dagli agguati Marroni, hai ordine di cercare i quartieri generali segreti Marroni sotterranei. I servizi segreti Verdi hanno confermato che vengono utilizzati ancora una volta come centri di potere Marroni. La tua missione è chiara: rimuovere ogni opposizione Marrone che incontri.

OPERAZIONE: LA CADUTA DEGLI EROI



La tua prossima missione ti porta nell'area in cui si crede che i Marroni si siano riuniti dopo la recente battaglia urbana. I Marroni sono ben coscienti della tue intenzioni offensive e sono preparati per resistere a ogni attacco da parte dell'Armata Verde. Sulle montagne, la tua missione è di giocare in parte nel ruolo di soldato e in parte nel ruolo di spia. Il tuo primo obiettivo è semplicemente di trovare il covo, nel quale vengono pianificate le operazioni. Una volta là, dovrai fare attenzione a non farti scoprire e trovare un modo per muoverti all'interno della base. Ogni macchinario Marrone che incontri deve essere distrutto. Se riesci a completare la tua missione fino a questo punto, devi fuggire dalle fortezze della montagna.

OPERAZIONE: SCORPIONE



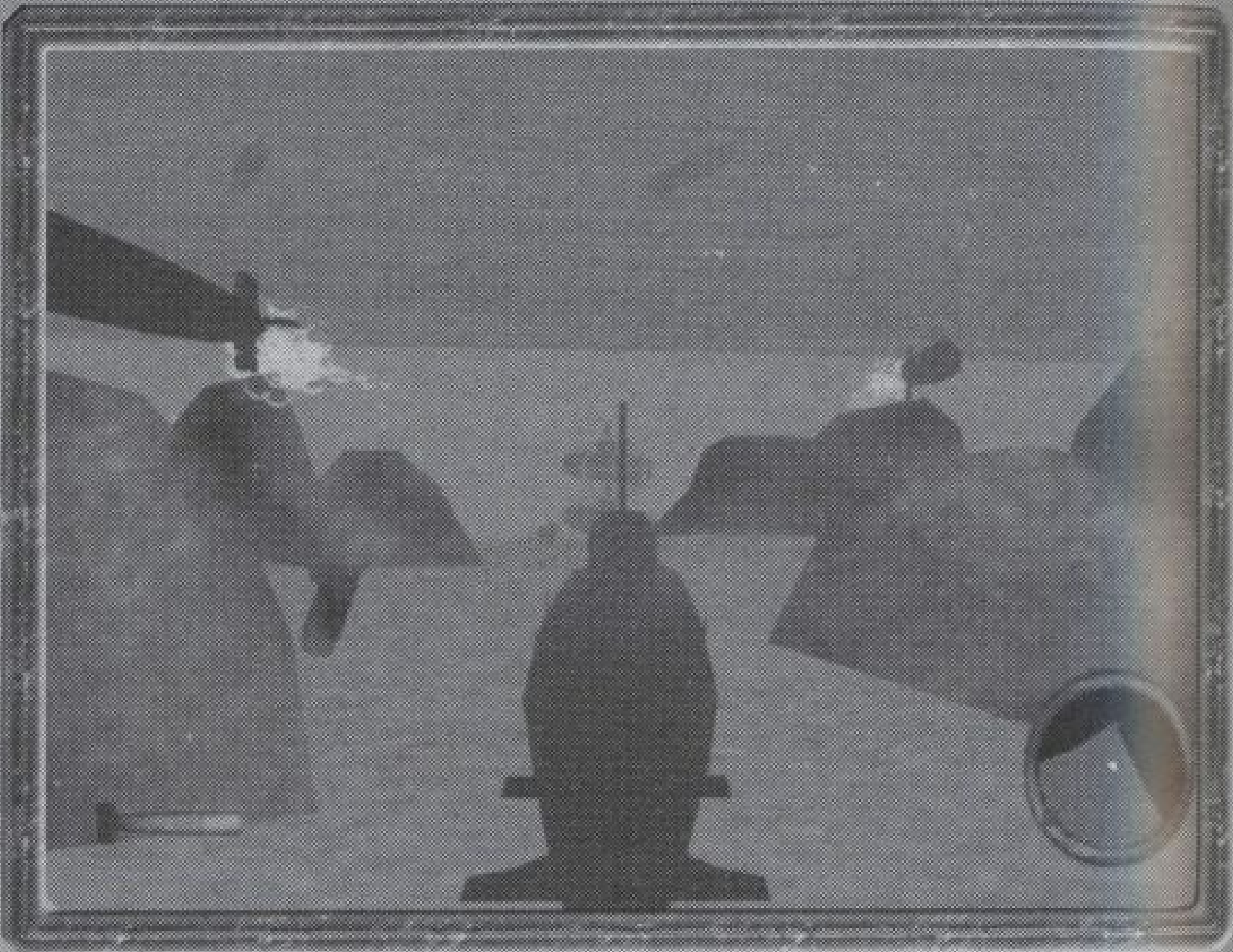
Ben fatto finora, ma la vittoria è ancora lontana. Prendi il fiume e rompi l'opposizione Marrone con il tuo robusto gommone d'assalto. Quindi, i Marroni ti condurranno in pieno deserto nel tentativo di crearsi una difesa contro di te; il terreno pianeggiante di questo luogo favorisce la loro difesa. L'Armata Verde ti ha fornito un carro armato per i tuoi sforzi, ma avrai bisogno di più di una difesa e pochi colpi fortunati per sopravvivere. La chiave di questa missione è affrontare un gruppo di carri armati Marroni e raggiungere le Piramidi. I Marroni saranno con te qualunque movimento tu faccia, quindi non aspettarti una semplice passeggiata. Una volta arrivato, dovrai combattere all'interno della Piramide stessa, in cui si dice sia presente un labirinto mortale con numerose trappole . Il comando supremo non può confermare cosa vi sia nascosto all'interno, quindi, fai letteralmente attenzione a dove metti i piedi.

OPERAZIONE: PEGASO

Prendi il volo contro una determinata forza aerea Mattone! Ti verranno forniti i cannoni doppio calibro .50 per combattere i caccia Marroni che hanno ordine di abbattere il tuo aereo a ogni costo. Una volta superati questi avversari aerei, devi essere abbastanza abile sul terreno per poter raggiungere il gommone d'assalto. Più tardi, combatterai contro una torre di comando Marrone cruciale per accecare il nemico, quindi "prendi in prestito" un camion per stare sulle tracce della sfuggente Armata Marrone. I Marroni sono pronti a lanciare una serie di razzi al alto potenziale contro i siti principali Verdi. Scopri un modo per evitare che ciò si verifichi.

OPERAZIONE: POSEIDONE

La battaglia finale viene combattuta per chi debba ottenere il controllo dei mari. Ma tu stai lottando sott'acqua per distruggere la macchina da guerra Marrone. Lo sviluppo dei sottomarini da guerra avanzati è alla base del successo di questo scontro finale. Hai ordine di penetrare nel deposito dei sottomarini Marrone e di recuperare un mezzo Verde sottratto dai Marroni. Una volta recuperato il controllo, segui lo sfuggente sottomarino Marrone. Se questo dovesse malauguratamente fuggire, tutto sarà perduto; i Marroni utilizzeranno le loro vaste risorse per distruggere l'Armata Verde. Annienta il sottomarino e affronterai il cuore della macchina da guerra industriale Marrone. Trova un modo per fermare i Marroni una volta per tutte in questo assalto finale.



ARMY MEN®

ASSISTENZA AI CLIENTI 3DO EUROPE

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero: 02/4130345.
Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

E' possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare, in entrambi i casi, i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il gioco
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni.
A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: http://www.halifax.it. Oppure, si può consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: http://www.halifax.it/forum, dove numerose persone saranno disponibili per rispondere ai vostri quesiti.

Visitate il sito www.3doeurope.com per ulteriori informazioni su questo ed altri fantastici giochi 3DO!

WARRANTY AND SERVICE INFORMATION

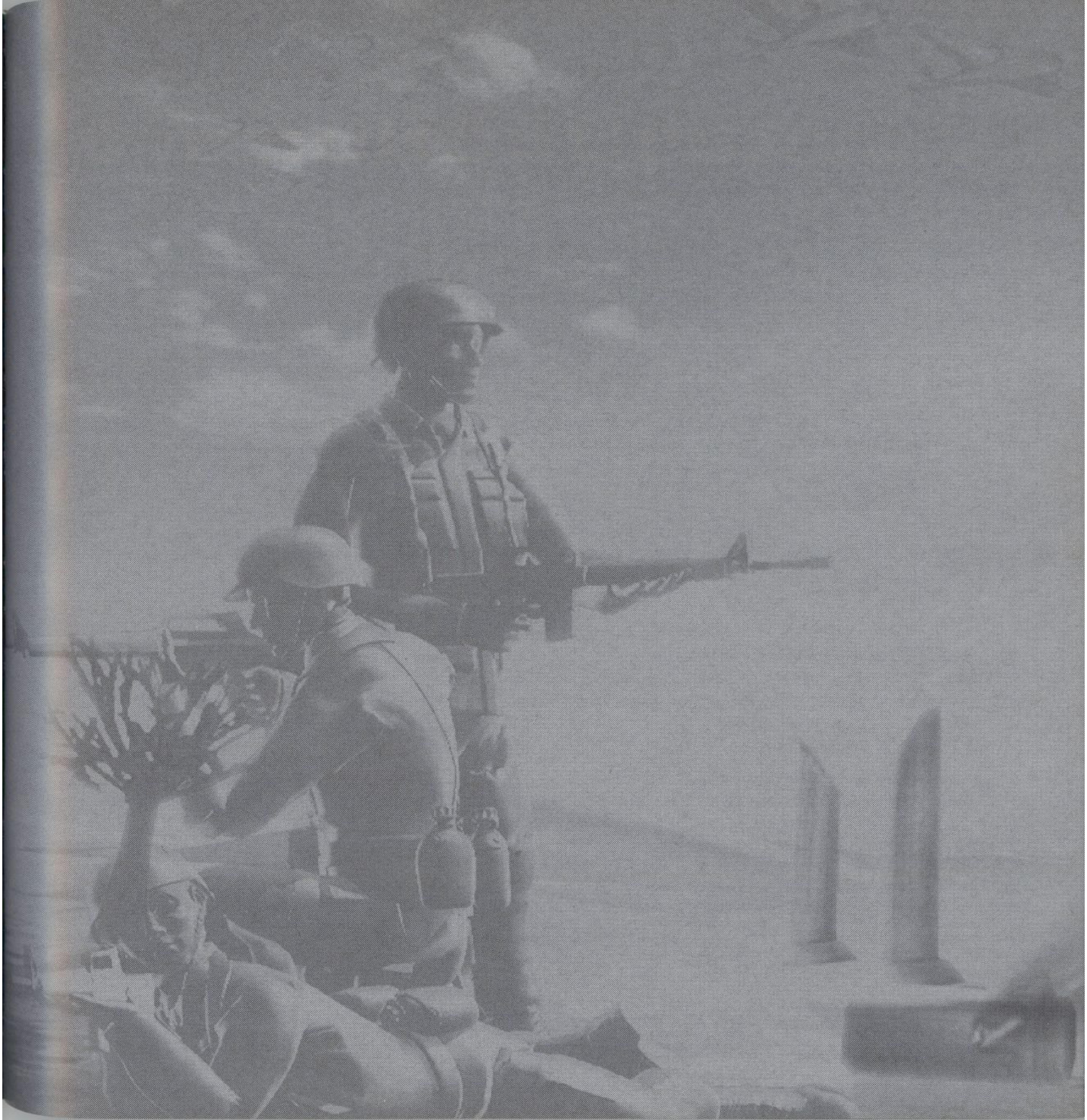
THE 3DO EUROPE LTD GARANZIA LIMITATA (90 GIORNI)

3DO Europe Ltd. (di seguito identificata come "3DO") garantisce al proprietario originale del presente prodotto software che il supporto fisico nel quale è registrato il programma sarà privo di difetti di materiale e di fabbricazione, in condizioni di normale utilizzo, per novanta (90) giorni a partire dalla data di acquisto. Il programma software 3DO viene fornito "così come è" senza garanzie, espresse o implicite, di alcun tipo. 3DO non potrà pertanto essere ritenuta responsabile di eventuali danni o perdite derivanti dall'uso o dall'incapacità di uso del prodotto. La responsabilità complessiva di 3DO e l'unica tutela dell'utente originale consistono nella sostituzione o riparazione, a discrezione di 3DO, del prodotto, gratuitamente, a condizione che il prodotto software 3DO sia restituito al rivenditore entro il periodo di validità della garanzia (90 giorni). Tale garanzia non è applicabile e non sarà valida in caso di difetti del prodotto software 3DO derivanti da incidenti, negligenza, uso non idoneo o dovuti a qualsiasi causa diversa da difetti di materiale o fabbricazione.

LA PRESENTE GARANZIA DI 90 GIORNI SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRA GARANZIA E NESSUN'ALTRA RICHIESTA O RECLAMO DI QUALUNQUE NATURA POTRÀ OBBLIGARE O VINCOLARE 3DO. TUTTE LE GARANZIE IMPLICITE PER LE QUALI 3DO NON PUÒ ESSERE DICHIARATA RESPONSABILE, INCLUSE, MA NON SOLO, TUTTE LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIBILITÀ, IDONEITÀ PER UN FINE PARTICOLARE E/O NON VIOLAZIONE DI DIRITTI ALTRUI, SONO LIMITATE AL PERIODO DI 90 GIORNI DI CUI SOPRA. IN NESSUN CASO 3DO SARÀ RESPONSABILE PER DANNI SPECIALI, INDIRETTI O CONSEQUENZIALI O PER ALTRI DANNI DI QUALSIASI TIPO DERIVANTI DALL'ACQUISTO, POSSESSO, USO O INCAPACITÀ D'USO DEL PRODOTTO. LA PRESENTE GARANZIA DÀ ALL'UTENTE DIRITTI LEGALI SPECIFICI, CHE POSSONO VARIARE DA PAESE A PAESE.

Il presente programma, la relativa documentazione ed eventuale altro materiale accluso sono protetti dalle leggi e dalle disposizioni dei trattati internazionali sul copyright, oltre che da altre leggi e trattati sulla proprietà intellettuale. Qualsiasi riproduzione, traduzione, modifica, archiviazione in sistemi di recupero, noleggio, concessione in locazione o in leasing, prestito, trasmissione, trasferimento e/o pubblica divulgazione è espressamente vietato dalla legge e severamente proibito senza autorizzazione scritta di 3DO Europe Ltd. o della società madre, The 3DO Company. Tutti i diritti riservati.

3DO ha curato con particolare attenzione la corrispondenza tra le informazioni fornite nel manuale per l'utente finale e nel materiale promozionale relativo al presente prodotto e il prodotto stesso. Tuttavia, a causa dei continui miglioramenti e aggiornamenti dei propri prodotti, 3DO non garantisce l'assoluta correttezza dei materiali stampati dopo la data di pubblicazione. 3DO non riconosce alcuna perdita, responsabilità e/o danni derivanti, sia nel rispetto delle condizioni contrattuali che nell'ambito di atti illeciti, da inesattezze o altre informazioni contenute nel manuale e/o nel materiale promozionale, incluse, ma non solo, perdite o responsabilità dovute a modifiche, errori o omissioni di qualunque genere.



Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation® spelcomputer. Gebruik deze disc nooit op een ander soort systeem: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation® specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet worden gebruikt op PlayStation® machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation® Handleiding om ervoor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruikt. Wanneer je de disc in de PlayStation® plaatst, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op gedrukt is, naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet aanraakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil geworden is, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Houd de disc uit de buurt van hittebronnen en voorkom dat de disc in direct zonlight of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc, of een disc die met plakband gerepareerd is te genruiken, want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen,bewustzijnsstoornissen, geestelijke verwarring en/of stuipen.

PIRATERIJ

Het geheel of ten dele zonder toestemming reproduceren van het speelbare deel van dit product en het zonder toestemming gebruiken van geregistreerde handelsmerken kan een strafrechtelijke overtreding inhouden. Softwarepiraterij treft zowel de consument als de rechthebbende ontwikkelaars, uitgevers en verkopers. Vermoedt u dat dit spel product een illegale kopie is, of als u enige andere informatie heeft over illegaal gekopieerde software, neem dan contact op met de betreffende klantenservice. Het nummer daarvan is achterin deze handleiding te vinden.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)

© 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, WDL, World Destruction League, WarJetz. All rechten voorbehouden. Bibliotheekprogramma's © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. licentie exclusief verleend aan Sony Computer Entertainment Europe. ALLEEN VOOR THUISGEBRUIK. Het onbevoegd kopiëren, bewerken, verhuren, uitlenen, verspreiden, extraheren, doorverkopen, gebruiken in speelhallen, geld in rekening brengen voor gebruik, uitzending, openbare vertoning en verzending via internet, kabel of andere telecommunicatiemedia, toegang of gebruik van dit product of enig handelsmerk of auteursrechtelijk beschermd materiaal dat deel uitmaakt van dit product, is verboden. Army Men Lock 'n' Load © 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Lock 'n' Load, Real Combat. Plastic Men., Uitgebracht door The 3DO Company. Ontwikkeld door The 3DO Company. Bibliotheekprogramma's © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc.Licentie exclusief verleend aan Sony Computer Entertainment Europe.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03414

✪ INHOUDSOPGAVE ✪

OPSTARTEN 122

STANDAARD BESTURINGSFUNCTIES 123

BESTURING VOOR SOLDAAT 123

BESTURING VAN VOERTUIG ("MOTORCYCLE", "ASSAULT RAFT" EN "CARGO TRUCK") 124

BESTURING VAN VOERTUIG ("TANK") 125

BESTURING VAN VOERTUIG ("SUBMARINE") 125

BEGINNEN VANUIT HET HOOFDMENU 126

HOOFDMENU 131

PAUZESCHERM 132

WAPENS 133

STANDAARDWAPENS 133

ZWAAR GESCHUT 136

UITRUSTING 137

VOERTUIGEN 138

TEGENSTANDERS 139

VIJANDELIJKE VOERTUIGEN 141

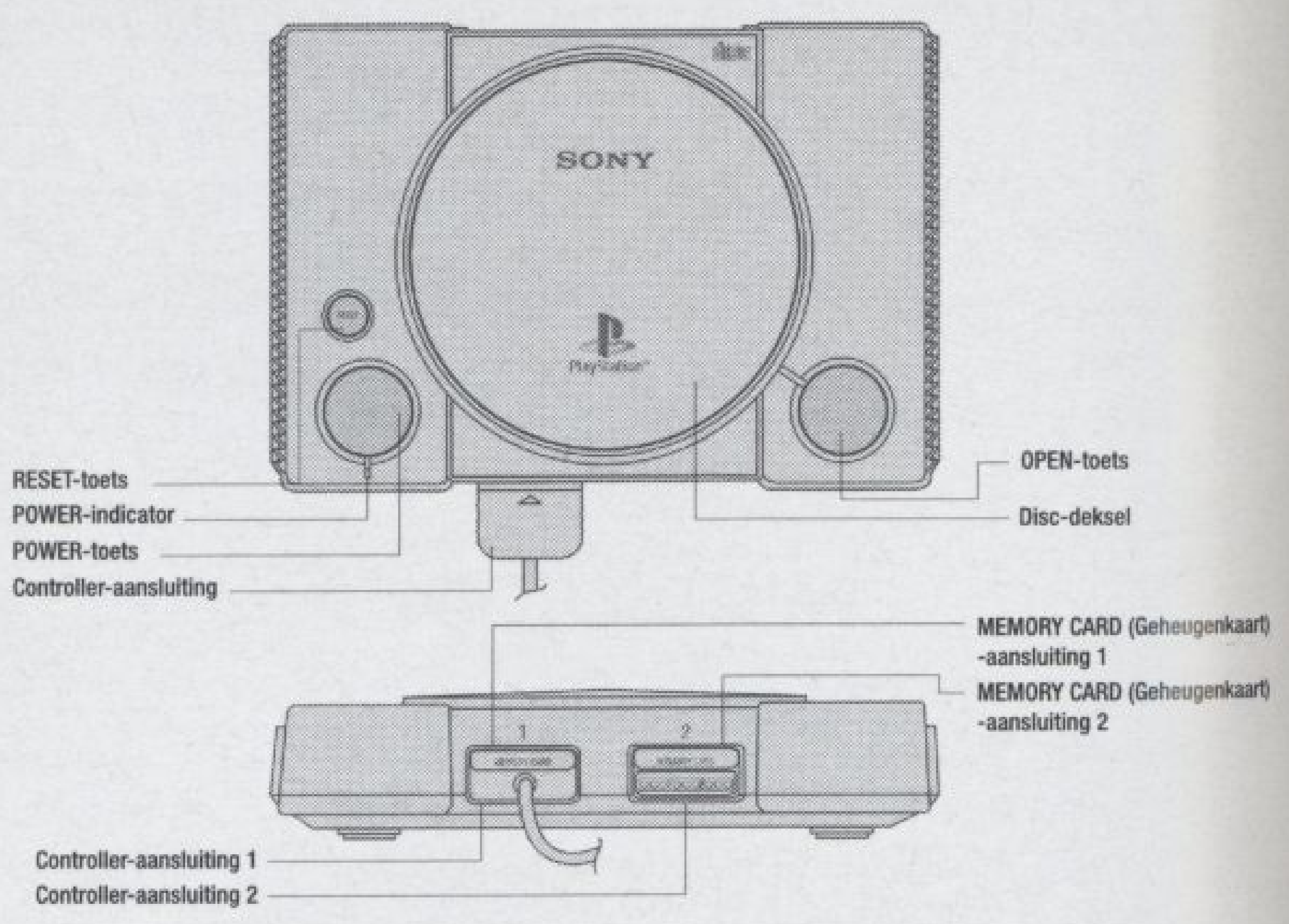
CAMPAGNES 142

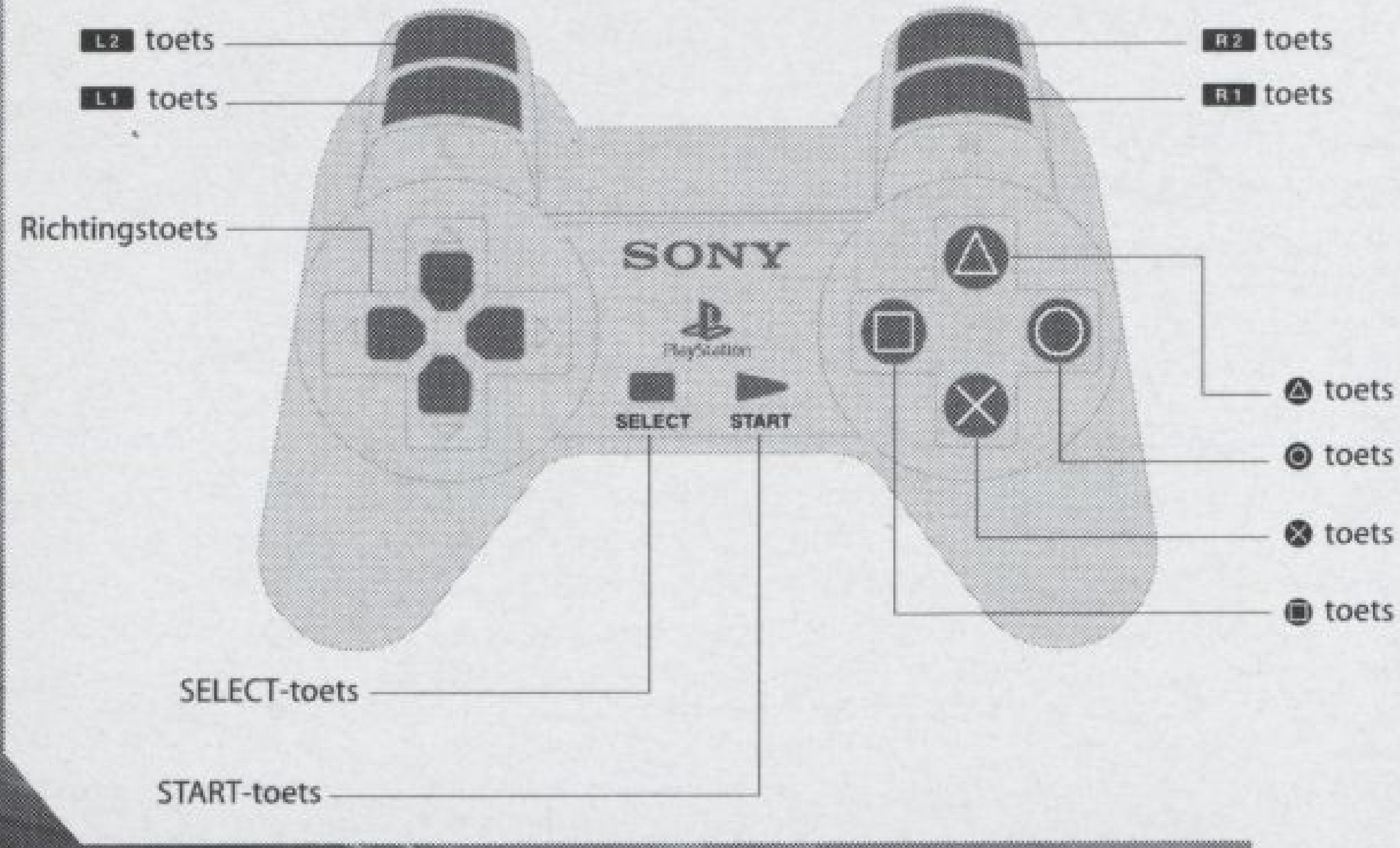
KLANTENSERVICE 147

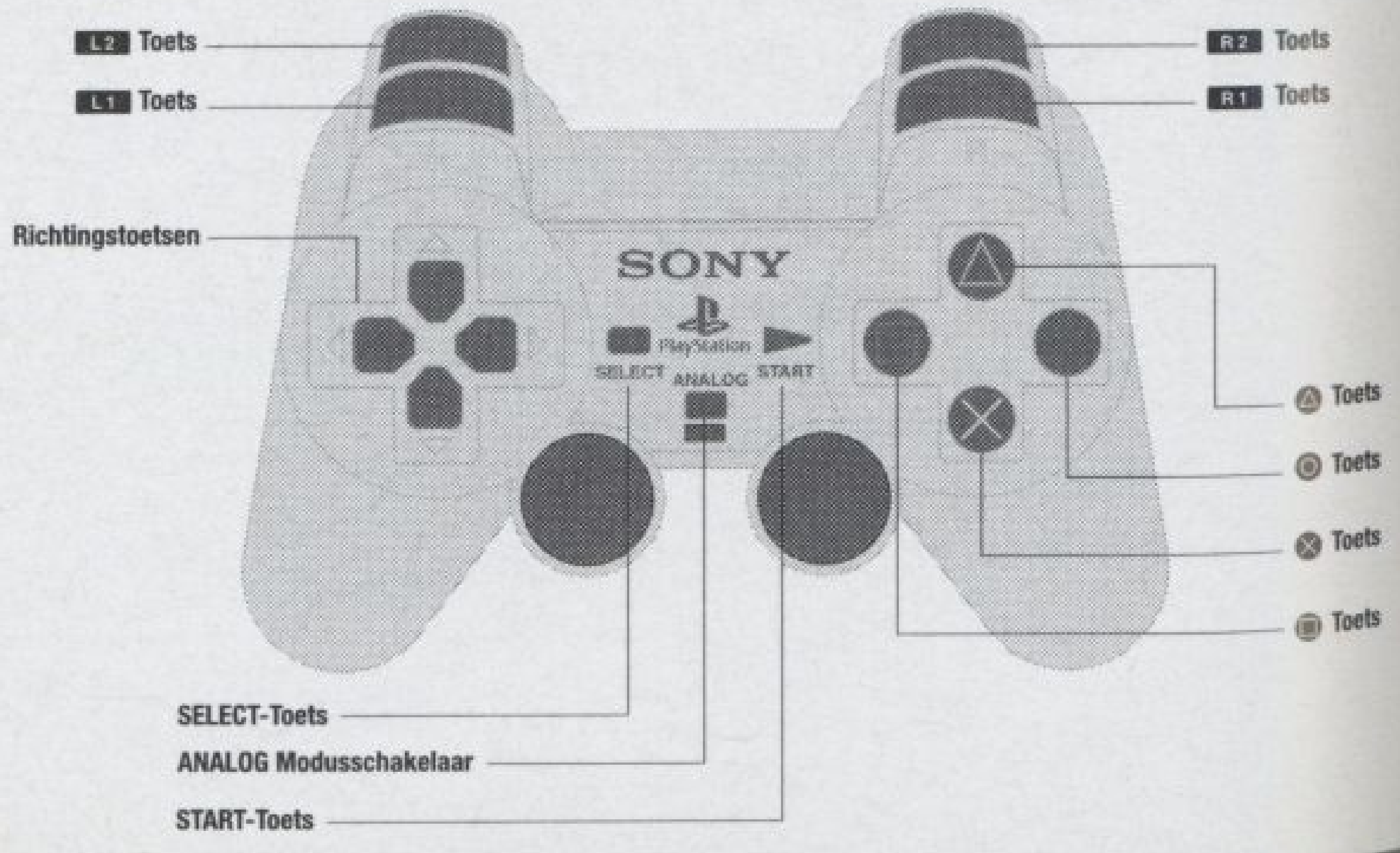
OPSTARTEN

Volg de instructies in de gebruiksaanwijzing om je PlayStation-spelconsole in te stellen. Zorg ervoor dat het apparaat is uitgeschakeld (OFF) voor je er een schijf verwijderen. Plaats de cd-rom Army Men®: Lock 'n' Load™ in de console en sluit het disc-deksel. Sluit de controllers aan en zet de PlayStation-console aan. Volg de instructies op het scherm om een spel te starten.

Als U tijdens het spel informatie wilt laden of opslaan, heeft U een MEMORY CARD (geheugenkaart) met ten minste 1 vrij MEMORY CARD (geheugenkaart) block nodig. Plaats deze in MEMORY CARD (geheugenkaart)-sleuf 1.







STANDAARD BESTURINGSFUNCTIES

BESTURING VOOR SOLDAAT

↑-RICHTINGTOETS/VOORUIT:	SOLDAAT RENT NAAR VOREN.
↓-RICHTINGTOETS/ACHTERUIT:	SOLDAAT LOOPT ACHTERUIT.
←-RICHTINGTOETS:	SOLDAAT GAAT NAAR LINKS.
→-RICHTINGTOETS:	SOLDAAT GAAT NAAR RECHTS.
✕-TOETS:	SCHIETEN MET WAPEN.
△-TOETS:	DRAAIT OVERZICHT VAN WAPENS/UITRUSTING VOORUIT.
□-TOETS:	DRAAIT OVERZICHT VAN WAPENS/UITRUSTING ACHTERUIT.

GEVECHT VOOR GEVORDERDEN

○+ ← OF → RICHTINGTOETS:	SOLDAAT MAAKT EEN SNELLE DRAAI.
DE L1-TOETS + ← OF → RICHTINGTOETS:	SOLDAAT DOET EEN STAP OPZIJ.
DE R2-TOETS (INGEDRUKT HOUDEN):	SOLDAAT DUIKT WEG EN BLIJFT OP ZIJN BUIK LIGGEN.
DE L2-TOETS + RICHTINGTOETS:	SOLDAAT MAAKT EEN KOPROL IN DE GEWENSTE RICHTING EN BLIJFT GEKNIELD ZITTEN.

VANUIT GEKNIELDE POSITIE

↑ OF ↓ RICHTINGTOETS:	SOLDAAT STAAT OP EN BEWEEGT.
↑ OF ↓ RICHTINGTOETS + R2-TOETS (INGEDRUKT HOUDEN):	SOLDAAT BEWEEGT NAAR KRUIPPOSTIE
↑ OR ↓RICHTINGTOETS (INGEDRUKT HOUDEN) + R2-TOETS (INGEDRUKT HOUDEN):	SOLDAAT KRUIPT.

ARMY MEN

STANDAARD BESTURINGSFUNCTIES

SPECIALE OORLOGSVOERING: "COMBAT CAM"

DE R1-TOETS:	GEEFT DE SCHIETCURSOR EN ACTIVEERT DE WEERGAVE "COMBAT CAM" (DRUK NOGMAALS OM TERUG TE KEREN).
RICHTINGTOETS (IN "COMBAT CAM"):	BEWEEGT DE CURSOR IN DE WEERGAVE "COMBAT CAM".
DE L1-TOETS + RICHTINGTOETS (IN "COMBAT CAM"):	SOLDAAT BEWEEGT ZICH DOOR DE WEERGAVE "COMBAT CAM".

ALLE (VOERTUIG EN SOLDAAT)

SELECT-TOETS (INGEDRUKT HOUDEN):	OPENT HET SCHERM "MAP".
START-TOETS:	ONDERBREEKT EN VERVOLGT HET SPEL EN TOONT ALLE OPTIES.

★ BESTURING VAN VOERTUIG ("MOTORCYCLE", "ASSAULT RAFT" EN "CARGO TRUCK")

⊗ - TOETS:	SCHIET MET WAPEN/CLAXON.
↑-RICHTINGTOETS/VOORUIT:	VOERTUIG GAAT VOORUIT.
↓-RICHTINGTOETS/ACHTERUIT:	VOERTUIG GAAT ACHTERUIT.
←-RICHTINGTOETS:	VOERTUIG GAAT NAAR LINKS.
→-RICHTINGTOETS:	VOERTUIG GAAT NAAR RECHTS.
DE R1-TOETS:	RAISES THE WEAPON TRAJECTORY ANGLE.
DE R2-TOETS:	RICHT HET WAPEN LAGER.
DE L1-TOETS (INGEDRUKT HOUDEN):	LAAT ZIEN WAT ER ACHTER U GEBEURT.
◎ - TOETS + ← OF → RICHTINGTOETS:	LAAT HET VOERTUIG EEN SNELLE DRAAI MAKEN.

BESTURING VAN VOERTUIG ("TANK")

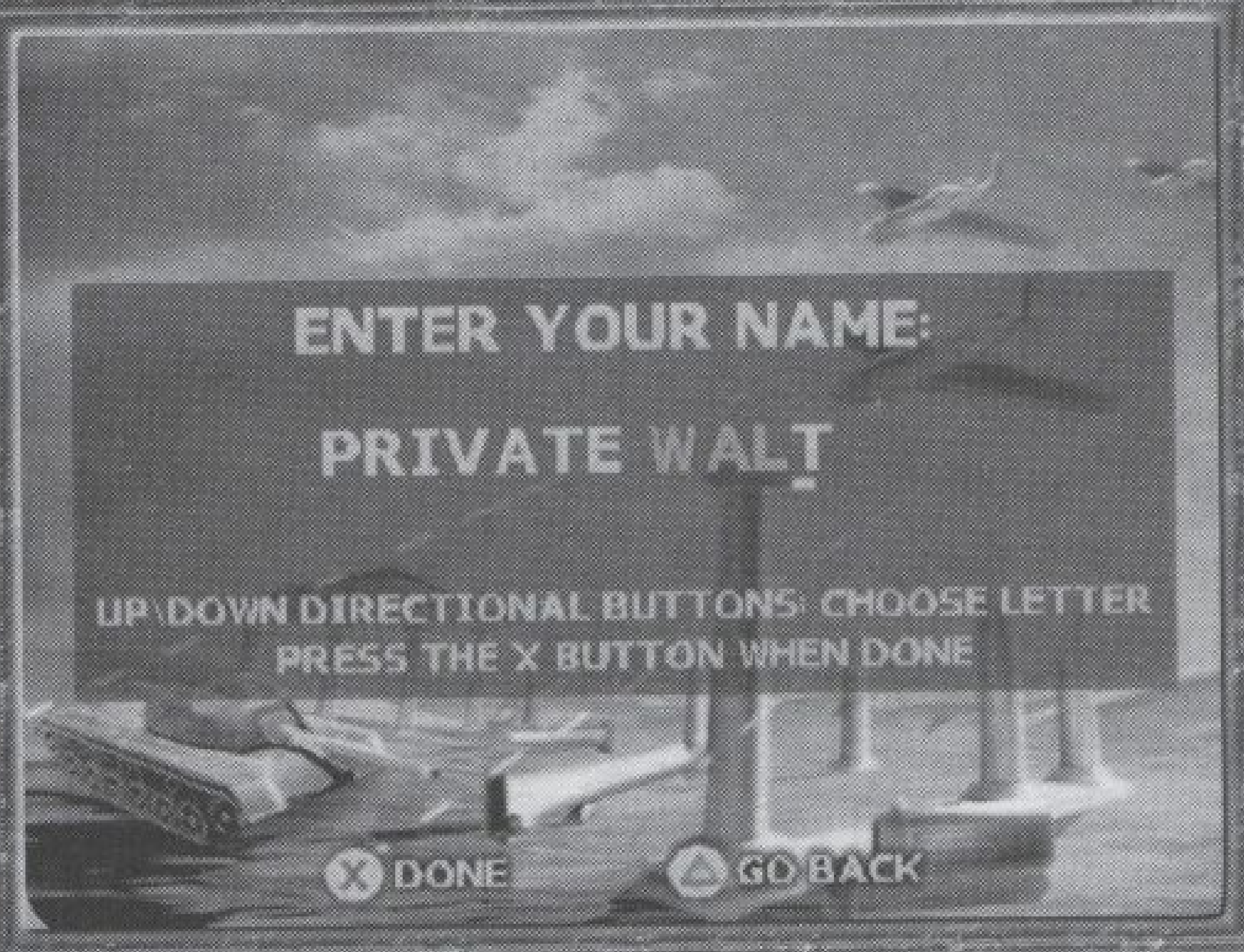
✕ - TOETS:	SCHIET MET WAPEN.
DE L1-TOETS + DE R1-TOETS:	TANK RIJDT VOORUIT.
DE L2-TOETS + DE R2-TOETS:	TANK RIJDT ACHTERUIT.
DE L1-TOETS:	LAAT DE TANK NAAR VOREN EN TEGEN DE KLOK IN DRAAIEN.
DE L2-TOETS:	LAAT DE TANK NAAR ACHTEREN EN MET DE KLOK MEE DRAAIEN.
DE R1-TOETS:	LAAT DE TANK NAAR VOREN EN MET DE KLOK MEE DRAAIEN.
DE R2-TOETS:	LAAT DE TANK NAAR ACHTEREN EN TEGEN DE KLOK IN DRAAIEN.
DE L1-TOETS + DE R2-TOETS:	LAAT DE TANK OP DE PLAATS NAAR LINKS DRAAIEN.
DE R1-TOETS + DE L2-TOETS:	LAAT DE TANK OP DE PLAATS NAAR RECHTS DRAAIEN.
↓ - RICHTINGTOETS/ACHTERUIT:	RICHT HET WAPEN HOGER.
↑- RICHTINGTOETS/VOORUIT:	RICHT HET WAPEN LAGER.
← - RICHTINGTOETS:	BEWEEGT DE PANTSERKOEPEL NAAR LINKS.
→- RICHTINGTOETS:	BEWEEGT DE PANTSERKOEPEL NAAR RECHTS.
△ -TOETS OF □- TOETS:	WISSELT TUSSEN KANON EN MACHINEGEWEER.

BESTURING VAN VOERTUIG ("SUBMARINE")

✕-TOETS:	SCHIET MET WAPEN.
↑-RICHTINGTOETS/VOORUIT:	DUIKBOOT GAAT VOORUIT.
↓-RICHTINGTOETS/ACHTERUIT:	DUIKBOOT GAAT ACHTERUIT.
←-RICHTINGTOETS:	DUIKBOOT GAAT LINKSAF.
→-RICHTINGTOETS:	DUIKBOOT GAAT RECHTSAF.
DE R1-TOETS:	DUIKBOOT KOMT BOVEN.
DE R2-TOETS:	DUIKBOOT DUIKT NAAR BENEDEN.
DE L1-TOETS (INGEDRUKT HOUDEN):	LAAT ZIEN WAT ER ACHTER U GEBEURT.
○ -TOETS + ← - OF →-RICHTINGTOETS:	AAT DUIKBOOT EEN SNELLE DRAAI MAKEN.

BEGINNEN VANUIT HET HOOFDMENU

Na het titelscherm en het introductiefilmpje verschijnt het hoofdmenu. Druk op de ↑ - of ↓ -richtingtoets om te selecteren en op de ⊗ -toets om te bevestigen. Het hoofdmenu heeft de volgende opties:



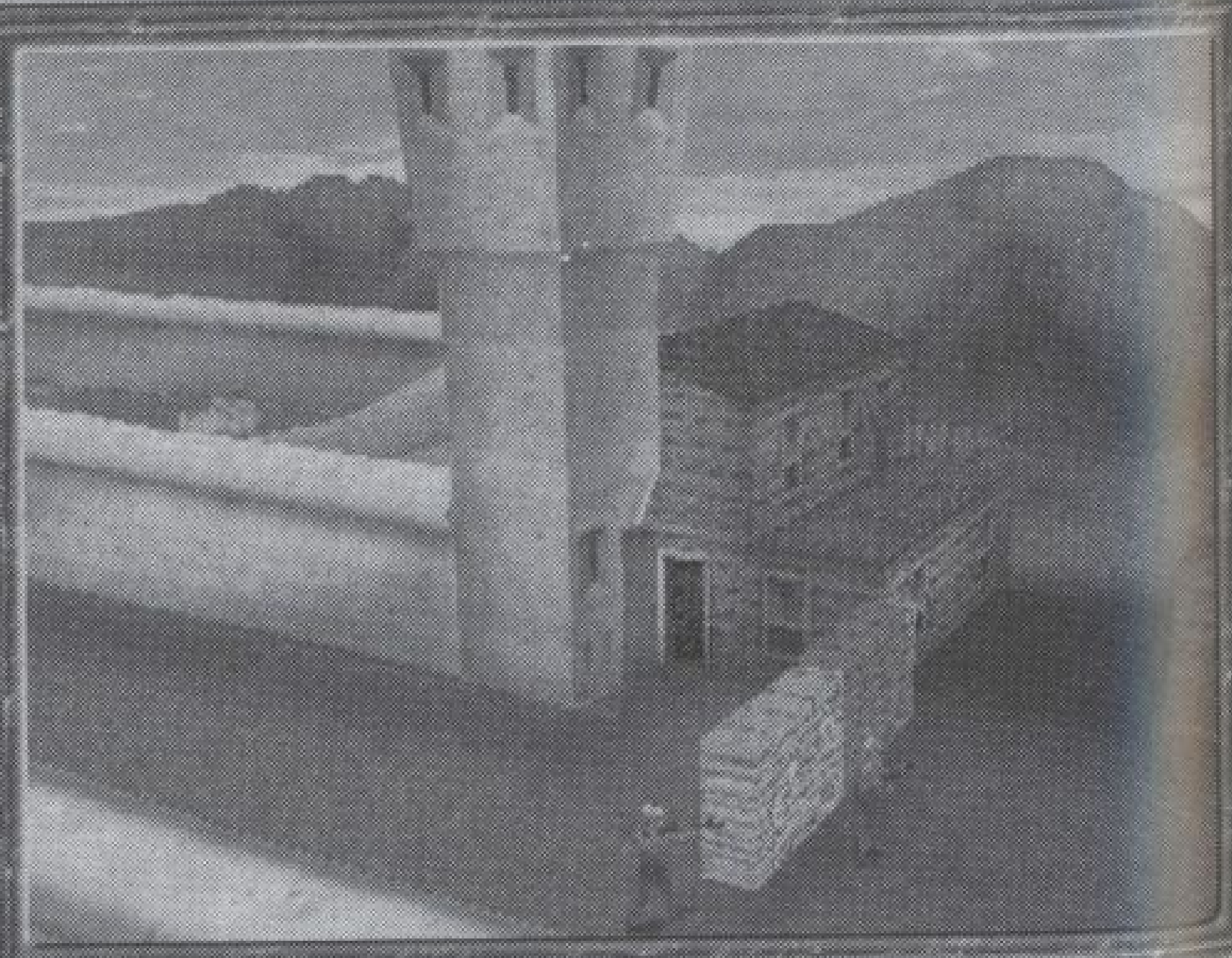
"NEW GAME"

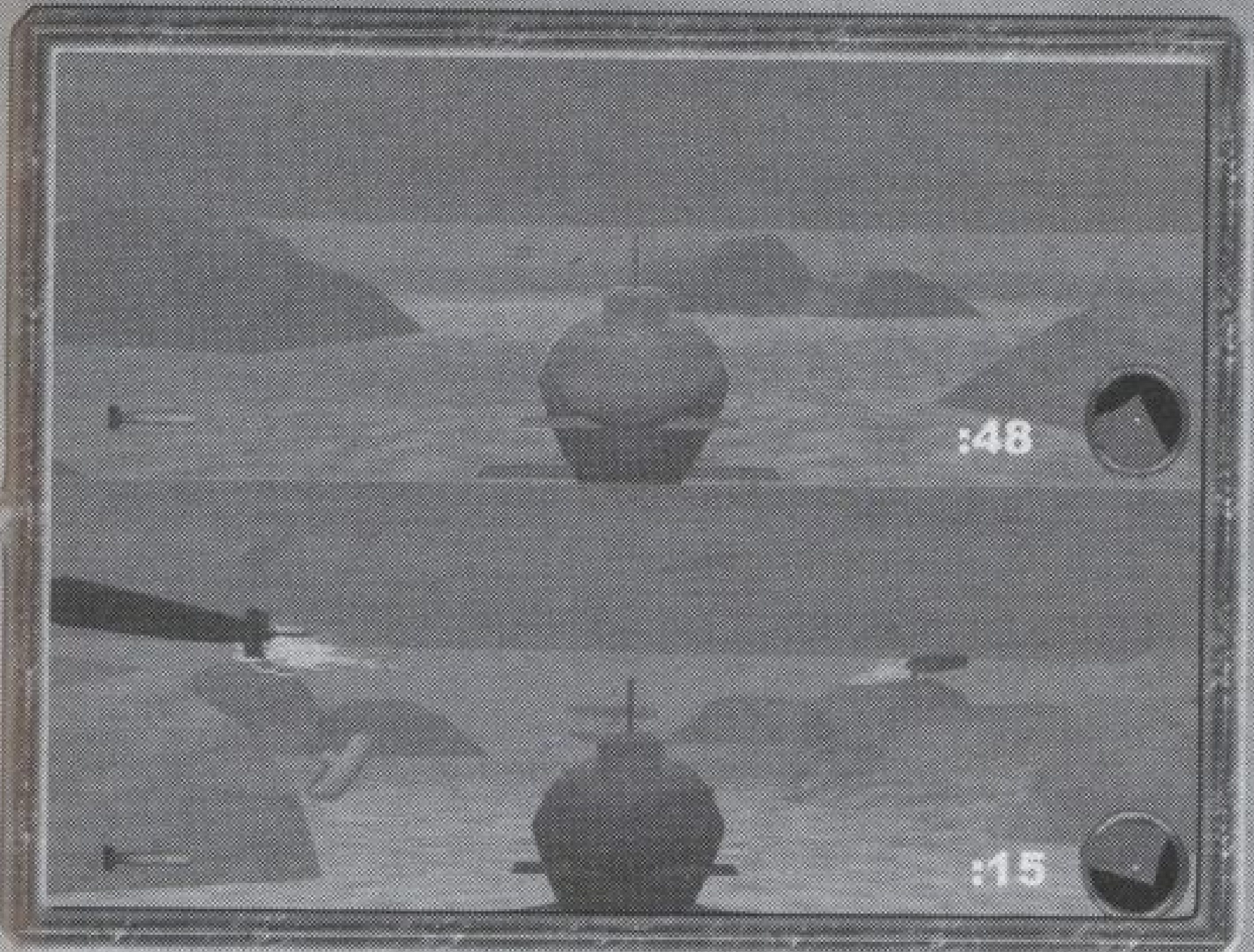
Neem de rol aan van heldhaftige Groene soldaat die de strijd aanbindt met het oprukkende Bruine Leger en herstel de vrede in de wereld van de Army Men. Een groot arsenaal aan wapens en voertuigen staat tot Uw beschikking om het Bruine Leger te vinden en te bestrijden. Maak U klaar om het Bruine Leger te vernietigen in vijf verschillende gevechtsgebieden!

Om Uw naam in te voeren gaat U als volgt te werk. Selecteer een letter door op de ↑- of ↓-richtingtoets te drukken, beweeg voor- of achteruit door op den ←- of →-richtingtoets te drukken, druk op de ⊗ -toets om Uw naam te bevestigen en het spel te starten.

"TRAINING"

Training bestaat uit twee onderdelen: "Boot Camp" en "Combat Training". De eerste is "Boot Camp" waar U met wapens schiet en voertuigen bestuurt zoveel als U wilt. Daarna gaat U door met "Combat Training", waar U de basis leert van het Army Men-spel. Hier voert U een aantal gevechtsoefeningen uit waardoor U op scherp staat als de echte strijd losbarst. De sleutel tot succes in ELKE oorlog is een professioneel, goed getraind leger.





"TWO PLAYERS"

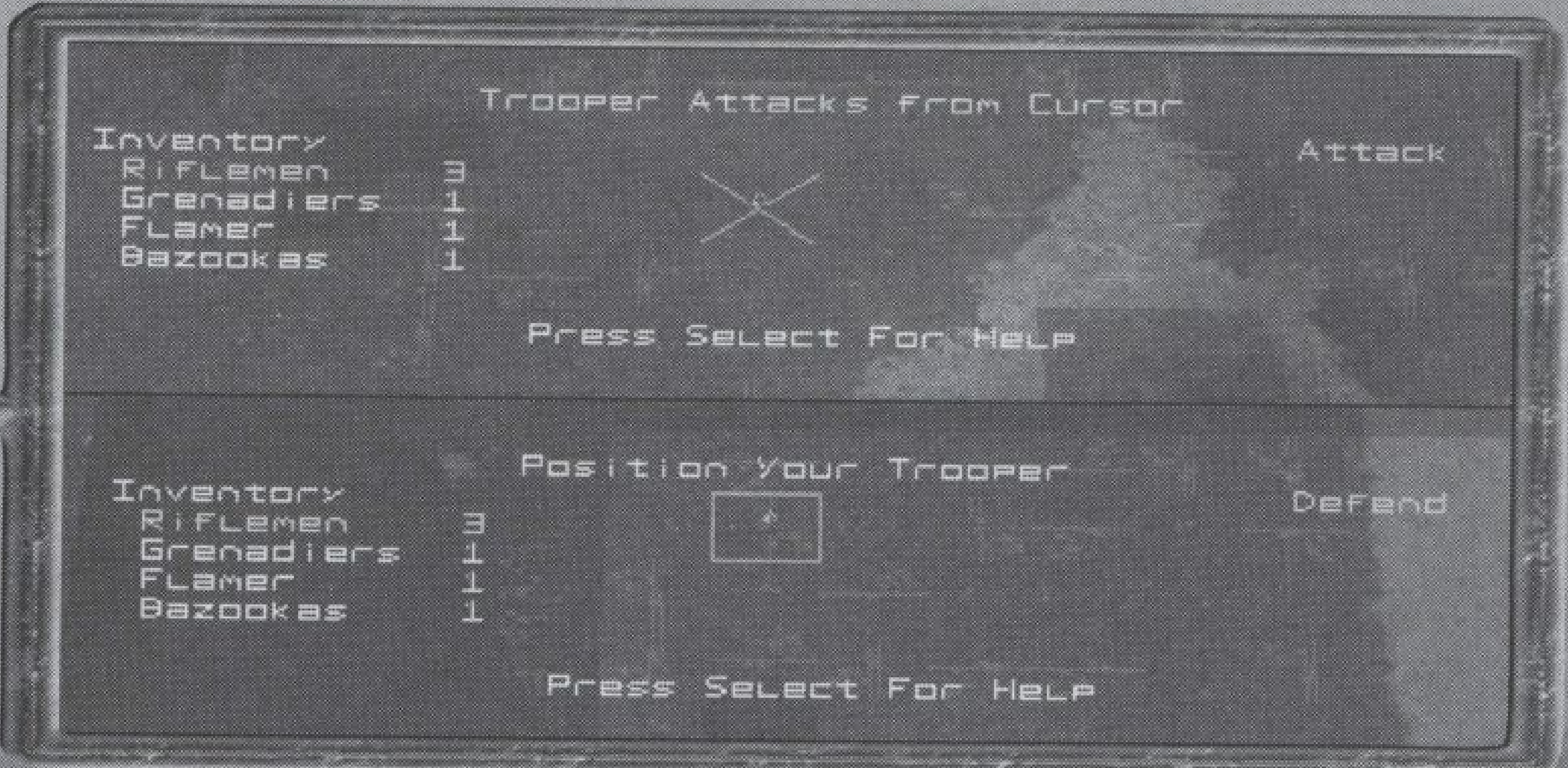
Selecteer een van de vier modi om het tegen de vijand op te nemen! Er zijn vier kaarten beschikbaar om de strijd aan te gaan in elk van de modi.

"COOPERATIVE"

In de modus "Cooperative" speelt U samen met een vriend tegen de computer. Vertrouw op Uw vriend om de vijand af te leiden zodat U achter de vijandelijke linies kunt komen en de vijand onverhoeds kunt aanvallen!

"CAPTURE THE FLAG "

U en Uw tegenstander proberen elkaars territorium binnen te dringen, de vlag te veroveren en hem mee te nemen als trofee. Voordat U begint met spelen mag U eerst Uw bondgenoten op strategische plaatsen neerzetten met de player editor.



De player editor is leuk om te gebruiken en biedt een onbeperkt aantal manieren om Uw leger op te stellen. Nadat U een gevechtsgebied hebt geselecteerd, verschijnt de player editor. De volgende informatie helpt U om het speelveld in te richten voor beide spelers:

"CAPTURE THE FLAG" (VERVOLG)

- U kunt altijd op de SELECT-toets drukken om het menu Help te openen.
- Druk op een willekeurige richtingtoets om over het scherm te scrollen.
- Links op het scherm staat een overzicht van alle soldaten die U kunt gebruiken. Druk op de ■ -toets om een soldaat te selecteren.
- Voordat U een soldaat op het speelveld zet, kunt U kiezen of deze gaat verdedigen of aanvallen. Als een soldaat verdedigt, blijft hij op zijn post totdat hij is vernietigd. Een soldaat in de aanvalsmodus heeft een vooraf geselecteerd beginpunt en volgt de weg naar een vooraf vastgelegd doel. Druk op de ◉ -toets om te wisselen tussen aanvallen en verdedigen.
- Vergeet niet dat als U gevechtseenheden ter verdediging hebt geselecteerd, U deze handmatig op de kaart kunt zetten. Alleen binnen de rode vierkanten kunt U geen soldaten neerzetten. Druk op een van de richtingtoetsen om een verdediger van de ene naar de andere kant van het veld te verplaatsen.
- Als U wilt kunt U de huidige veldweergave veranderen om te kijken waar U Uw soldaten het beste neer kunt zetten. Druk op de R2-toets om in te zoomen en op de R1-toets om uit zoomen. U kunt ook op de L1-toets drukken om de kaart naar U toe te scrollen of de L2-toets om de kaart van U af te scrollen.
- Zodra U een type soldaat, gevechtsmodus (aanvallen of verdedigen) en de plaats op de kaart hebt geselecteerd drukt U op de ⊗ -toets om de gevechtseenheid te plaatsen. Voordat U op de ⊗ -toets drukt, kunt U altijd de geselecteerde opties voor deze soldaat wijzigen.

Zodra beide spelers alle eenheden/soldaten op de kaart hebben geplaatst, is het tijd om te vechten!

"GRUDGE MATCH"

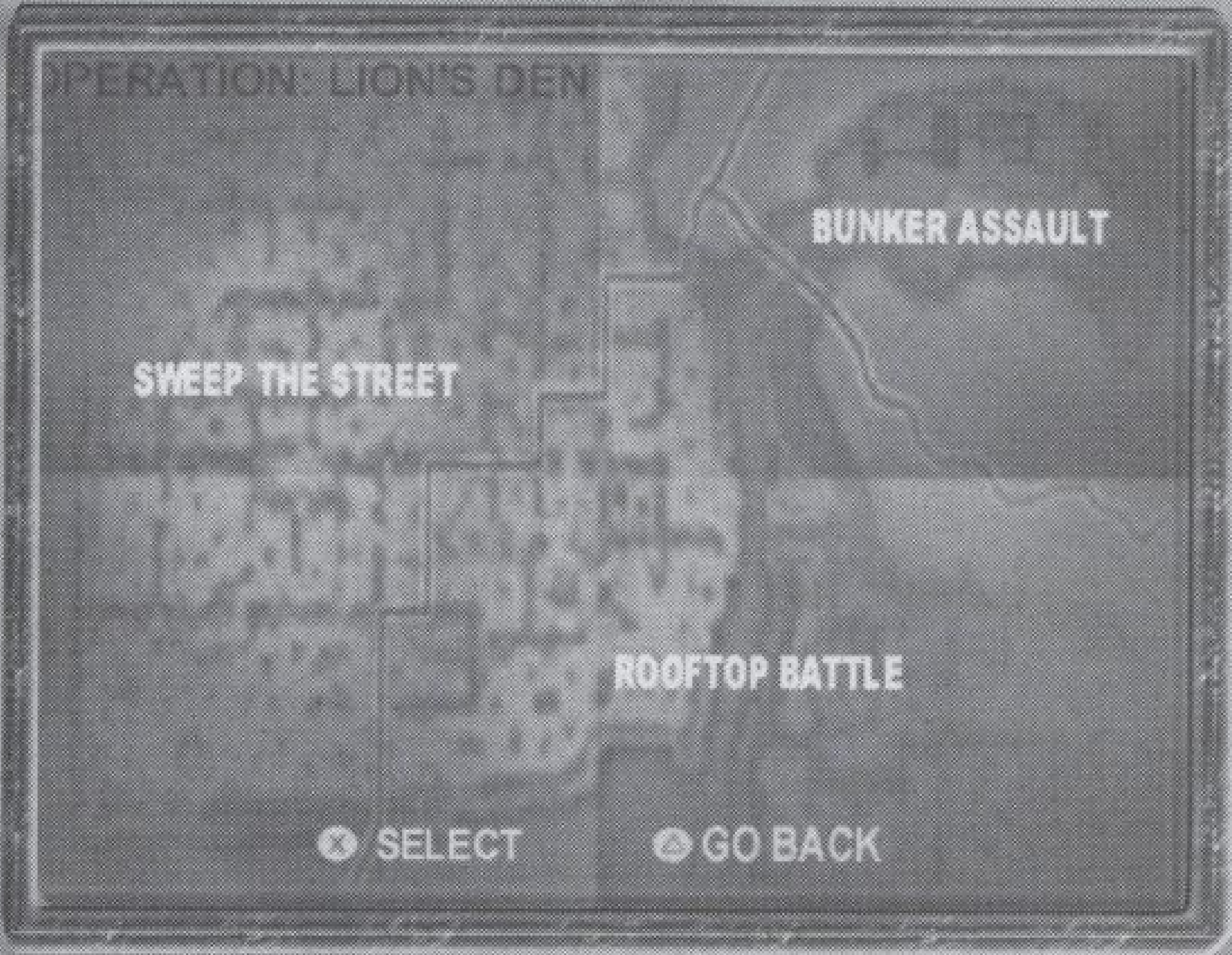
Het draait in dit spel allemaal om de oorlog tussen U en Uw tegenstander. Het doel is om de vijand een vooraf vastgelegd aantal keren uit te schakelen voordat hij/zij U uitschakelt.

"STEAL THE BACON"

Zowel U als Uw tegenstander jagen op de bacon. Zodra Uw soldaat de bacon heeft veroverd door eroverheen te lopen, begint Uw klok met aftellen. Als Uw soldaat wordt vernietigd, valt de bacon en stopt de klok. Elke keer dat U de bacon opnieuw verovert, gaat de klok verder met aftellen waar hij was gebleven. U hebt gewonnen als U de bacon zolang weet vast te houden als U van tevoren had opgegeven. Natuurlijk probeert Uw tegenstander hetzelfde te doen, dus als hij/zij de bacon verovert, moet U proberen deze zo snel mogelijk weer in handen te krijgen!

★ "SAVED GAMES"

Hier laadt U een eerder bewaard spel van de memory card (geheugenkaart).



★ "OPTIONS"

"AUDIO"

Wijzig het geluids- en de muziekvolume van het spel. Druk op de ↑- OF ↓ -richtingtoets om te wisselen tussen de geluidsopties. Druk voor elke optie op de ← -richtingtoets om het volume te verlagen en op de → -richtingtoets om het volume te verhogen.

"DIFFICULTY"

Stel de moeilijkheidsgraad voor het spel in: "Easy", voor niet al te moeilijk, "**Normal**" voor het standaardniveau en "**Hard**" voor de ultieme uitdaging.

CONTROLLER 1, CONTROLLER 2

Selecteer een van deze twee, afhankelijk van welke U wilt aanpassen.

Hebt U een van de twee geselecteerd dan hebt U drie keuzemogelijkheden: "Configuration" om de toetsconfiguratie voor Uw spelbesturing aan te passen, "Vibration" om te kunnen kiezen of de spelbesturing wordt beïnvloed door het spel (alleen voor Analoge Controller (DUALSHOCK)), en "Exit"om terug te keren naar het vorige scherm.

Als "Configuration" is geselecteerd verschijnt het besturingsscherm. Druk op de ↑ - of ↓ t-richtingtoets om door de configuratietypen te scrollen. U kunt op elk willekeurig moment op de ← - of → -richtingtoets drukken om te kijken hoe deze configuratietypen Uw besturing van de verschillende voertuigen in het spel beïnvloeden. Als U het gewenste configuratietype hebt gemarkeerd, druk dan op de ⊗ -toets om het te selecteren.

"CREDITS"

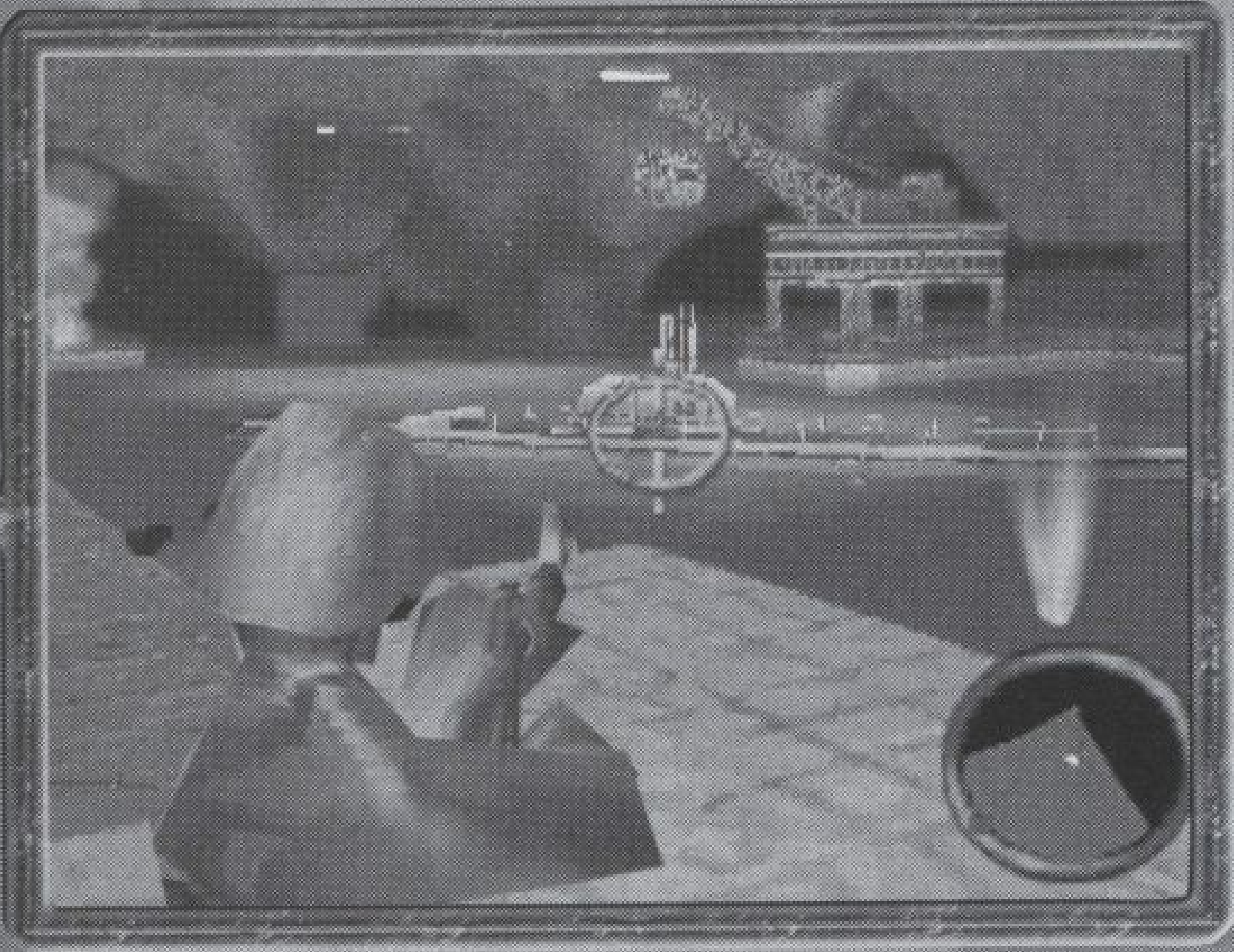
Selecteer "Credits" om de namen te zien van de mensen die dit spel hebben gemaakt.

TAAL

U kunt de taal in deze sectie veranderen.

OPMERKING OVER COMBAT CAM

In elk spel, voor één speler of twee spelers, kunt U de weergave "Combat Cam" aanzetten. Door in te zoomen kunt U nauwkeuriger richten op het uitgekozen doel. Druk op de R1-toets tijdens het spel om de "Combat Cam" weergave te activeren. Door nogmaals op R1 te drukken gaat U terug naar de standaardweergave.



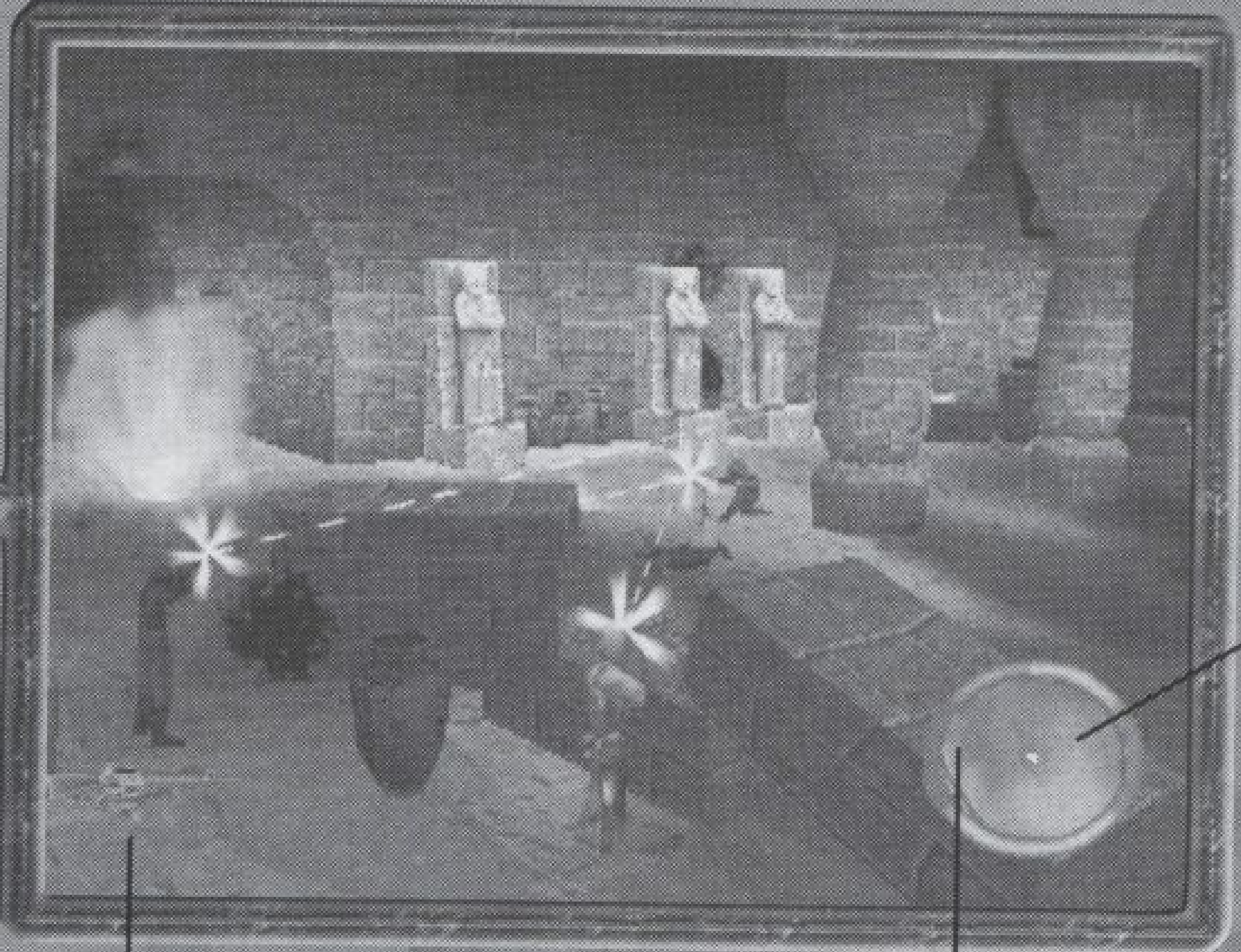
HOOFDMENU

WEAPON SLOT

Dit pictogram laat zien welk wapen actief is. Scrol door de "Weapon Slot" door op de △ of □ -toets te drukken. Schiet door op de ✕ -toets te drukken.

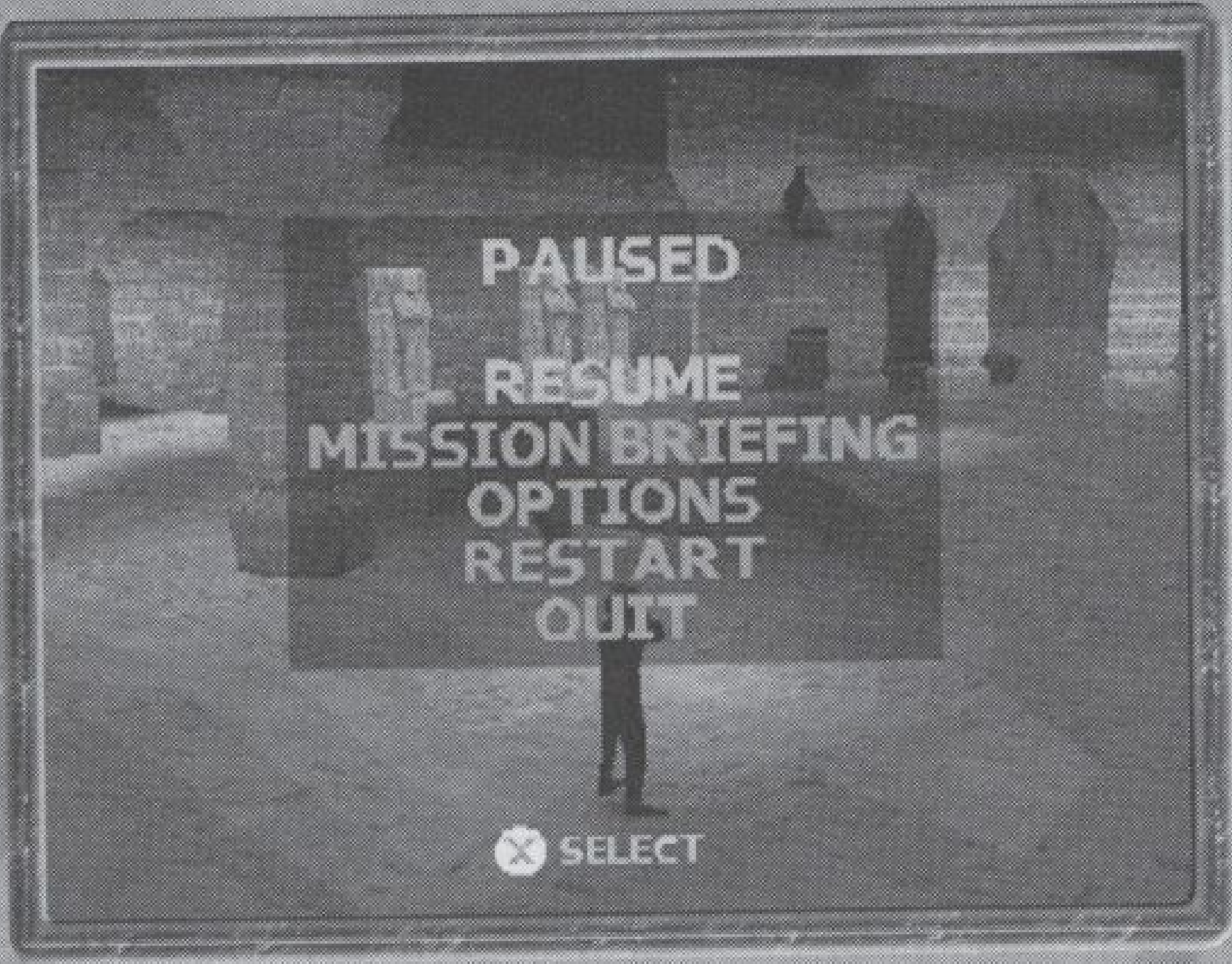
"HEALTH METER RADAR"

De "Radar" draait mee als U van richting verandert in het spel. De "Health Meter" is de ring om de "Radar". Een groene ring wijst op algehele gezondheid. Bij schade worden delen van de ring rood. Een helemaal rode ring wijst erop dat de soldaat is vernietigd. Groene en Bruine markeringen tonen de locaties van bevriende of vijandelijke soldaten. De doelen langs de route verschijnen als felrode bliepjes op de "Radar". Als het huidige doelwit buiten het bereik van de "Radar" ligt, verschijnt het aan de rand ervan.



PAUZESCHERM

Het Pauzescherm verschijnt als op de START-toets wordt gedrukt tijdens het spel. Het spel stopt als dit scherm verschijnt. De volgende opties zijn nu beschikbaar:



"RESUME"

Deze optie brengt U terug naar het spel.

"MISSION BRIEFING"

Hiermee kunt U de huidige "mission briefing" bekijken.

"OPTIONS"

Selecteer "Options" om de "Audio", "Vibration" of "Crosshair" instellingen van het spel aan te passen. Zie pagina 9 voor "Audio"-opties. Zie pagina 10 voor "Vibrations"-opties. Met de "Crosshair"-optie kunt U kiezen of U de "crosshairs" (dradenkruis) tijdens het spel in beeld wilt of niet.

"RESTART"

Hiermee begint U opnieuw met de huidige missie.

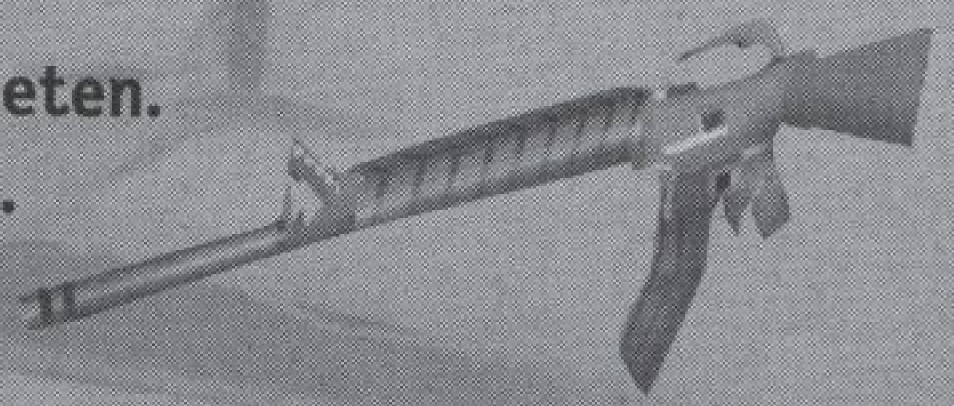
"QUIT"

Hiermee sluit U de huidige missie af en gaat U terug naar het hoofdmenu.

WAPENS

STANDAARDWAPENS

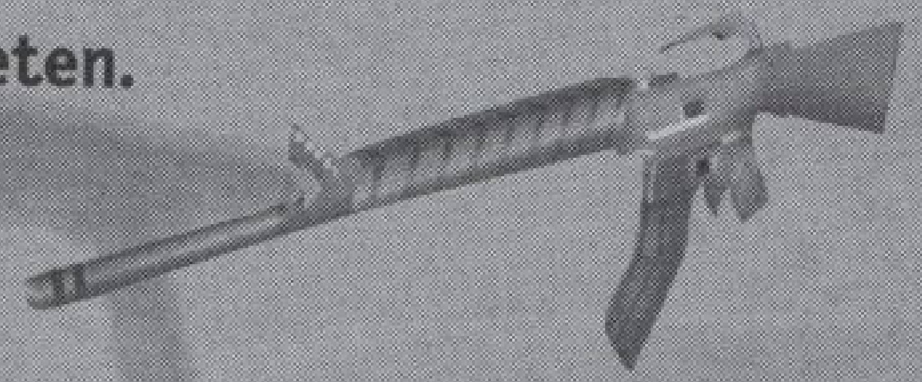
"RIFLE"



Richten en schieten:	selecteer "Rifle" en druk op de ⊗ -toets om te schieten.
Bewegen en schieten:	als U beweegt, kunt U alleen recht naar voren schieten.
Munitie:	Onbeperkte munitie.
Inslagschade:	lichte schade.

"AUTO RIFLE"

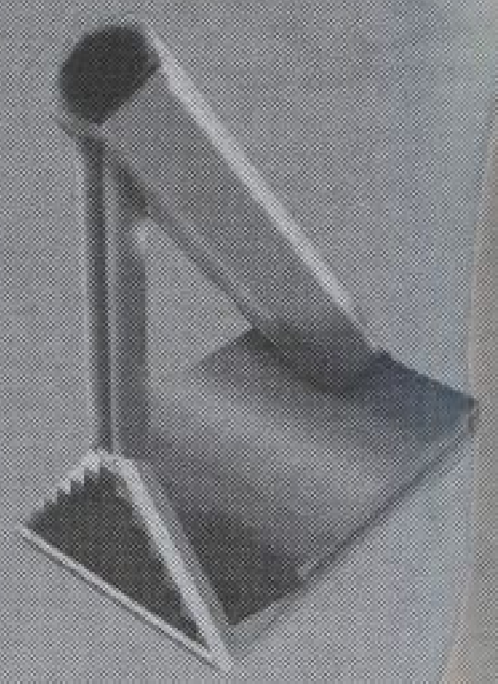
Richten en schieten:	Uw geweer verandert automatisch in een machinegeweer zodra U de "Autorifle" hebt veroverd. Selecteer "Rifle" en houd de ⊗-toets ingedrukt om een spervuur aan kogels af te vuren. Terwijl U schiet kunt U draaien door op de ←- of →-richtingtoets te drukken.
Bewegen en schieten:	als U beweegt, kunt U alleen recht naar voren schieten.
Munitie:	draagcapaciteit is 250 kogels.
Inslagschade:	lichte schade per schot.



"GRENADE"

Richten en schieten:	selecteer "Grenade" en houd de ⊗ -toets ingedrukt om de "Grenade"-cursor te tonen. De cursor gaat heen en weer van Uw positie naar de werpgrens. Druk op de ← - of → richtingstoets om de werprichting aan te passen. Laat de ⊗-toets los om de cursor te stoppen.
Bewegen en schieten:	U kunt geen granaat gooien terwijl U beweegt.
Munitie:	draagcapaciteit is 10 granaten.
Inslagschade:	gematigde schade.

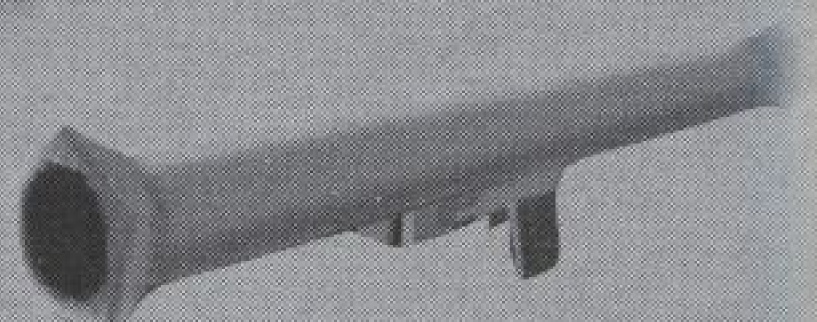
"MORTAR"



Richten en schieten: Selecteer "Mortar" en houd de ⊗ -toets ingedrukt om de "Mortar"-cursor te tonen. De cursor gaat heen en weer van Uw positie naar de schietgrens. Druk op de ← - of →-richtingtoets om de schietrichting aan te passen. Laat de ⊗-toets los om de cursor te stoppen en de mortier af te vuren.
Bewegen en schieten: U kunt geen mortier afvuren terwijl U beweegt.
Munitie: draagcapaciteit is 10 mortieren.
Inslagschade: ernstige schade.

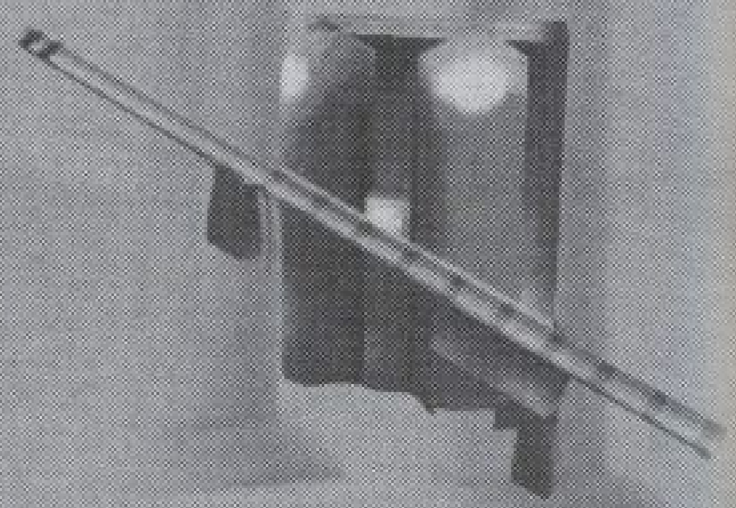
"BAZOOKA"

Richten en schieten: selecteer "Bazooka" en houd de ⊗-toets ingedrukt om te schieten. Let op dat U alleen kunt vuren uit staande of geknielde positie.
Bewegen en schieten: als U beweegt, kunt U alleen recht naar voren schieten.
Munitie: draagcapaciteit is 10 raketten.
Inslagschade: zware schade.



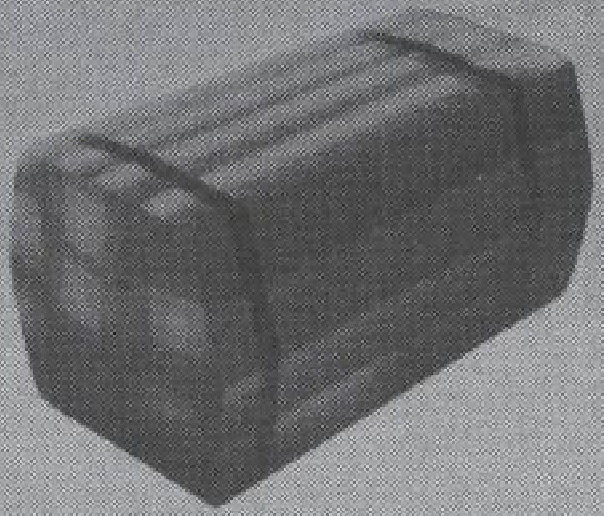
"FLAMETHROWER "

Richten en schieten: selecteer "Flamethrower" en houd de ⊗-toets ingedrukt om onafgebroken steekvlammen af te vuren. Terwijl U vuurt kunt U draaien door op de ← - of → -richtingtoets te drukken. Let op dat U alleen kunt vuren uit staande of geknielde positie.



Bewegen en schieten: als U beweegt, kunt U alleen recht naar voren schieten.
Munitie: draagcapaciteit is 100 eenheden brandstof.
Inslagschade: lichte schade per seconde contact.

★ "EXPLOSIVE"



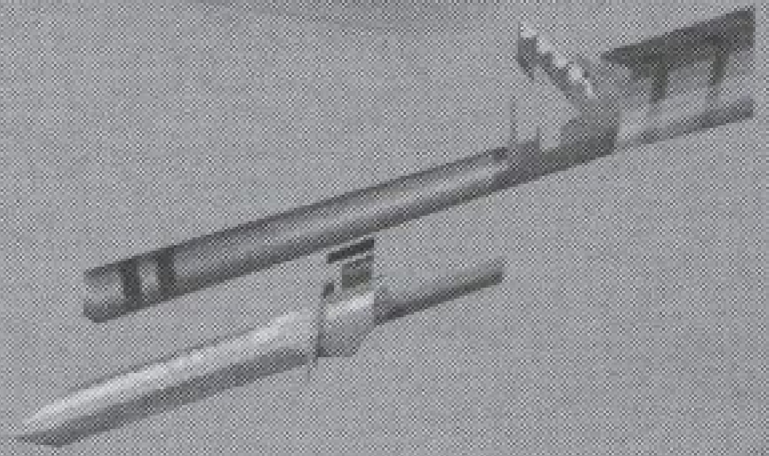
Richten en schieten: n.v.t.

Bewegen en schieten: selecteer "Explosive" en houd de ⊗ -toets ingedrukt om het explosief af te laten gaan op Uw huidige locatie. Dit wapen heeft een tijdmechanisme van 11 seconden.

Munitie: draagcapaciteit is vijf explosieven.

Inslagschade: ernstige schade.

★ "BAYONET"



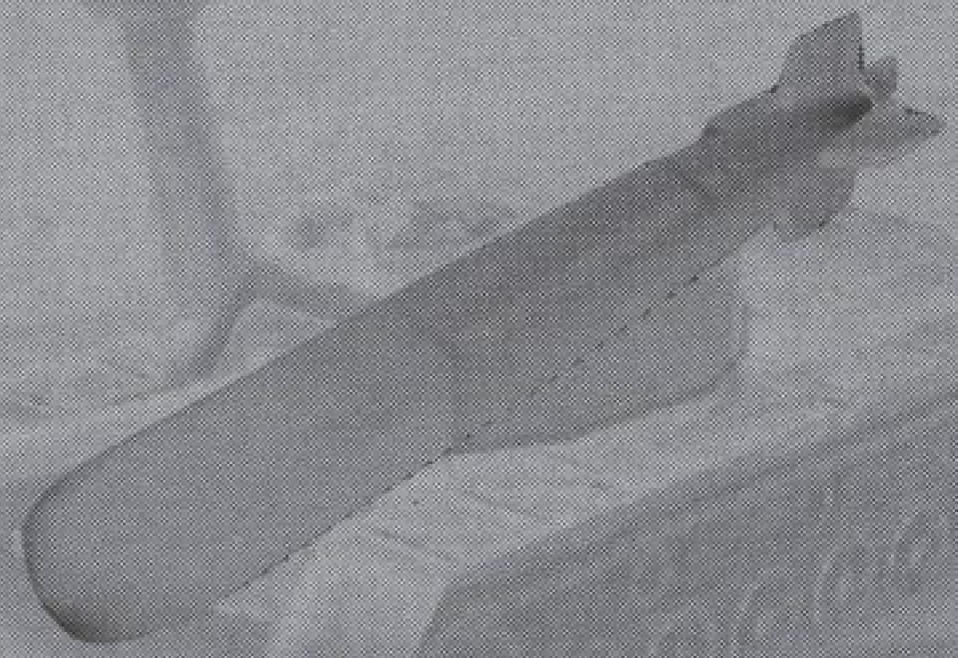
Richten en steken: U draagt Uw bajonet altijd. Selecteer "Bayonet" en houd de ⊗ -toets ingedrukt om het op te richten en te steken.

Bewegen en steken: U kunt de bajonet gebruiken als U beweegt.

Munitie: n.v.t.

Inslagschade: op slag dood.

★ "TORPEDO"



Richten en schieten: druk op de ⊗ -toets om vanuit de duikboot te schieten.

Bewegen en schieten: of de duikboot nu beweegt of stil ligt, de torpedo wordt afgevuurd in de richting van de voorkant van de duikboot.

Munitie: onbeperkte munitie.

Inslagschade: ernstige schade.

ZWAAR GESCHUT

★ "TWIN .50 CAL."

Richten en schieten: druk op de △-toets als U naast een Twin .50 Cal. staat om hem te activeren. Als U dit wapen gebruikt, verandert de weergave automatisch naar de eerste persoon. Door de ✕-toets ingedrukt te houden kunt U schieten. Als U op de ←- of → richtingtoets drukt, draait het wapen in de gewenste richting. Als U op de ↑- of ↓-richtingtoets drukt, kunt U het wapen oprichten of juist laten zakken

Bewegen en schieten: U kunt de Twin .50 Cal. niet dragen.

Munitie: onbeperkt.

Inslagschade: lichte schade per kogel.

Let op: de "Twin .50 Cal." treft U alleen aan in een mitrailleursnest of bevestigd aan een vaartuig zoals de "Submarine", "Assault Raft" of "Bomber". Druk op de △-toets als U naast een "Twin .50 Cal." staat om hem te activeren. In het geval van de "Bomber" kunt U wisselen tussen de twee "Twin.50 Cal."-geweren door op de △ - of ■ -toets te drukken.

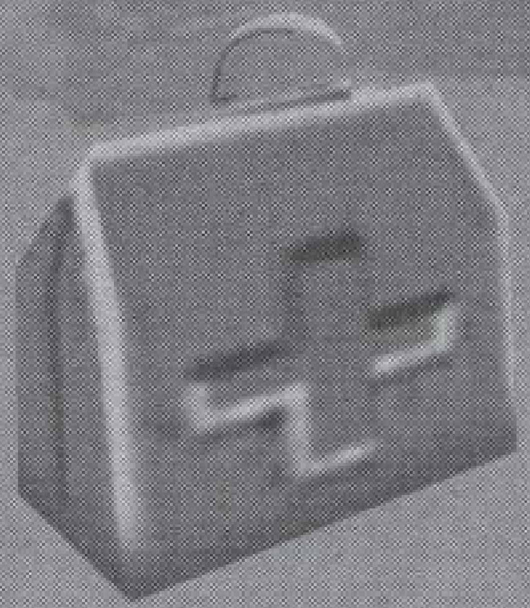
UITRUSTING

★ "MEDPACK"

U kunt maximaal drie "Medpacks" in Uw voorraad hebben. De "Medpack" herstelt alle schade, hoe groot ook. Als U een "Medpack" hebt veroverd selecteert U hem en drukt U op de ⊗-toets om hem te activeren.

★ "MEDKIT"

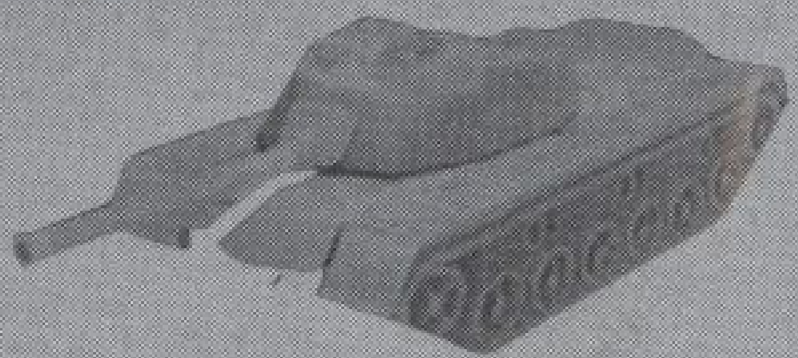
De "Medkit" lijkt op de "Medpack" maar kan alleen lichte schade herstellen en wordt automatisch gebruikt nadat U hem hebt veroverd.



VOERTUIGEN

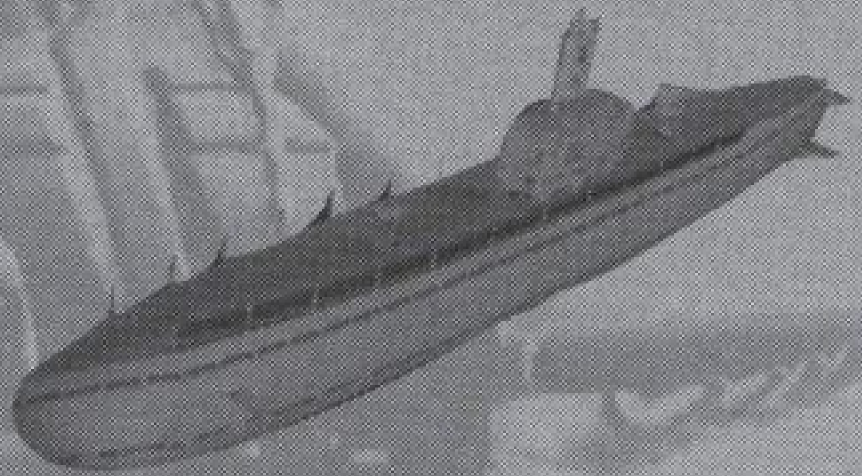
Omdat het Groene Leger afhankelijk is van U om te kunnen overwinnen, hebt U toegang tot de meeste voertuigen en wapens die U tegenkomt. Aanwijzingen voor het besturen van deze voertuigen vindt U onder "Standaard besturingsfuncties" op pagina 124 en 125.

"TANK"



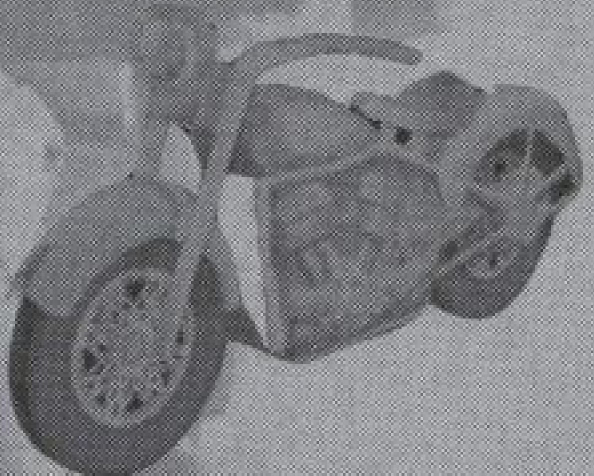
Wapen: groot kanon en klein machinegeweer
Schade: zwaar (groot kanon), licht (klein machinegeweer)
Verdediging: zware pantsering

"SUBMARINE"



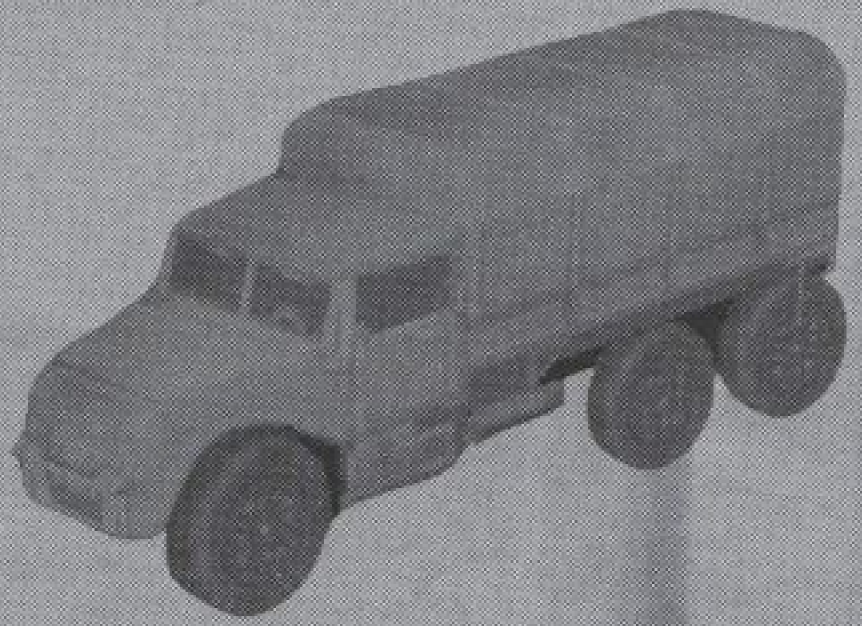
Wapen: torpedo
Schade: ernstig
Verdediging: normale pantsering

"MOTORCYCLE"



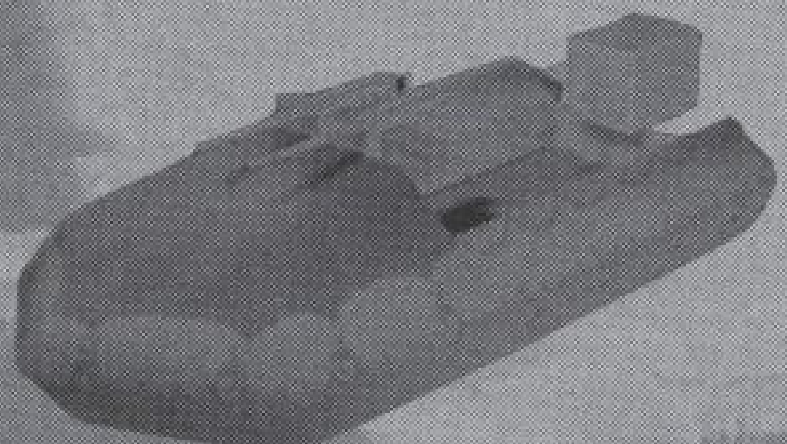
Wapen: 50 Cal.voorop
Schade: licht
Verdediging: lichte pantsering

"CARGO TRUCK"



Wapen: de vrachtwagen kan vijandelijke soldaten overhoop rijden
Schade: ernstige schade door botsing
Verdediging: normale pantsering

"ASSAULT RAFT"



Wapen: Twin .50 Cal. voorop
Schade: lichte schade per kogel
Verdediging: geen pantserin

TEGENSTANDERS

Afhankelijk van Uw missie hebt U medestanders die U zullen helpen Uw doel te bereiken. Wat Uw vijanden betreft, dat is een heel ander verhaal. Zij hebben instructies om U en Uw bondgenoten zonder pardon uit te schakelen.

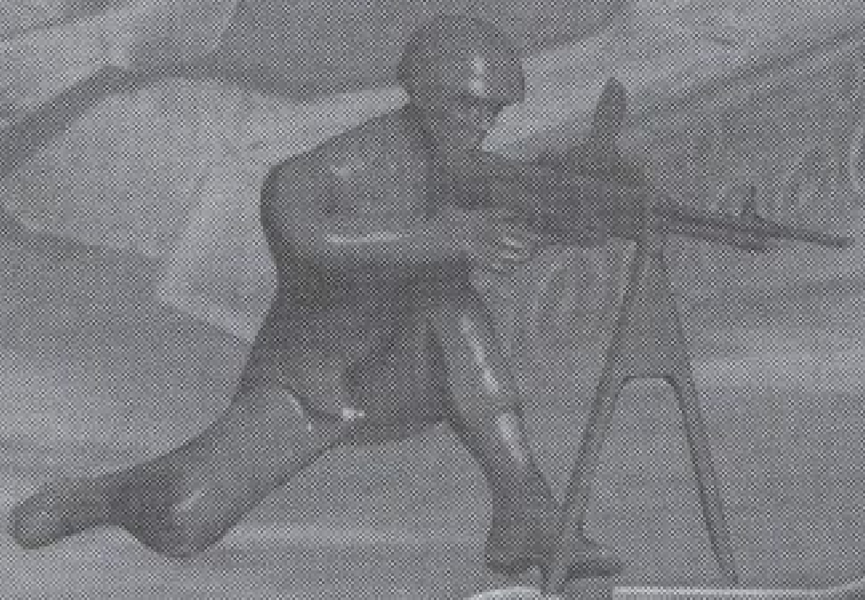
"RIFLEMAN"

De "Rifleman" is een type soldaat dat U in elk leger aantreft. De Riflemen zijn zeer effectief in kleine groepen of wanneer ze zich met zijn allen op een doelwit storten. Pas op wanneer de vijandelijke Riflemen U massaal aanvallen. Maar ook een paar Riflemen kunnen een onoplettende soldaat in een hoopje plastic veranderen.

"GRENADIER"

Deze soldaten zijn erop getraind om loopgraafposities te veroveren. Wees extra voorzichtig als ze Uw positie aanvallen. Als ze zichzelf hebben ingegraven is het zaak ze zo snel mogelijk uit te schakelen. Vijandelijke Grenadiers kunnen ook in hun eentje een hoop schade berokkenen met slechts een paar granaten.

"MACHINE GUNNERS"



Deze goed verschanste soldaten houden iedereen op afstand met hun dodelijke kogelregen. Gebruik langeafstandswapens om deze mannen uit te schakelen.

"FLAMETHROWER MAN"

Ook de "Flamethrower Man" is een expert in het veroveren van verschanste vijandelijke posities. De kracht van deze soldaten schuilt in een onafgebroken vlammenstroom die veel schade kan berokkenen. Maar ze kunnen alleen recht naar voren schieten als ze bewegen en hebben een relatief kleine brandstofvoorraad. Maak gebruik van deze zwakheden.

"BAZOOKA MAN"

De "Bazooka Man" berokkent veel schade door lichte pantsering te vernietigen en zware pantsering ernstig te beschadigen. Denk aan de lange tijd die nodig is om te herladen.

"MORTAR MAN"

De mortieren van de "Mortar Man" kunnen zelfs een tank uitschakelen. De inslagschade is groot, maar de "Mortar Man" heeft veel tijd nodig om te herladen.

VIJANDELIJKE VOERTUIGEN

"JEEPS"

Een jeep is snel, maar slechts bewapend met een "Twin .50 Cal." en daardoor niet echt gevaarlijk. Als ze vergezeld worden door grondtroepen van het Bruine Leger kunt U zich echter beter uit de voeten maken.

"PT BOATS"

Een "PT Boat" is licht gepantserd en behoorlijk snel. Net als de jeep vormt een enkele "PT Boat" niet echt een bedreiging. Helaas komen ze meestal achter elkaar op U af en putten U beetje bij beetje uit met hun dubbele "Twin .50 Cal." geweren.

"TANKS"

De tank van het Bruine Leger staat erom bekend zeer langzaam te zijn maar wel een enorme kracht te bezitten. Het is belangrijk dat U de tank al vroeg uitschakelt: hoe meer afstand tussen U en deze tank, hoe beter. Als de pantserkoepel van de tank eenmaal op U gericht is, zult U het niet lang meer maken, ook niet met zware pantsering.

"FIGHTERS"

De "Fighters" van het Bruine Leger zien het liefste Uw transportvliegtuigen in vlammen opgaan. Ze zijn zeer agressief en komen van alle kanten op U af. U zult snel moeten zijn met de geweren van het transportvliegtuig om deze nietsontziende Bruine eskaders te vernietigen.

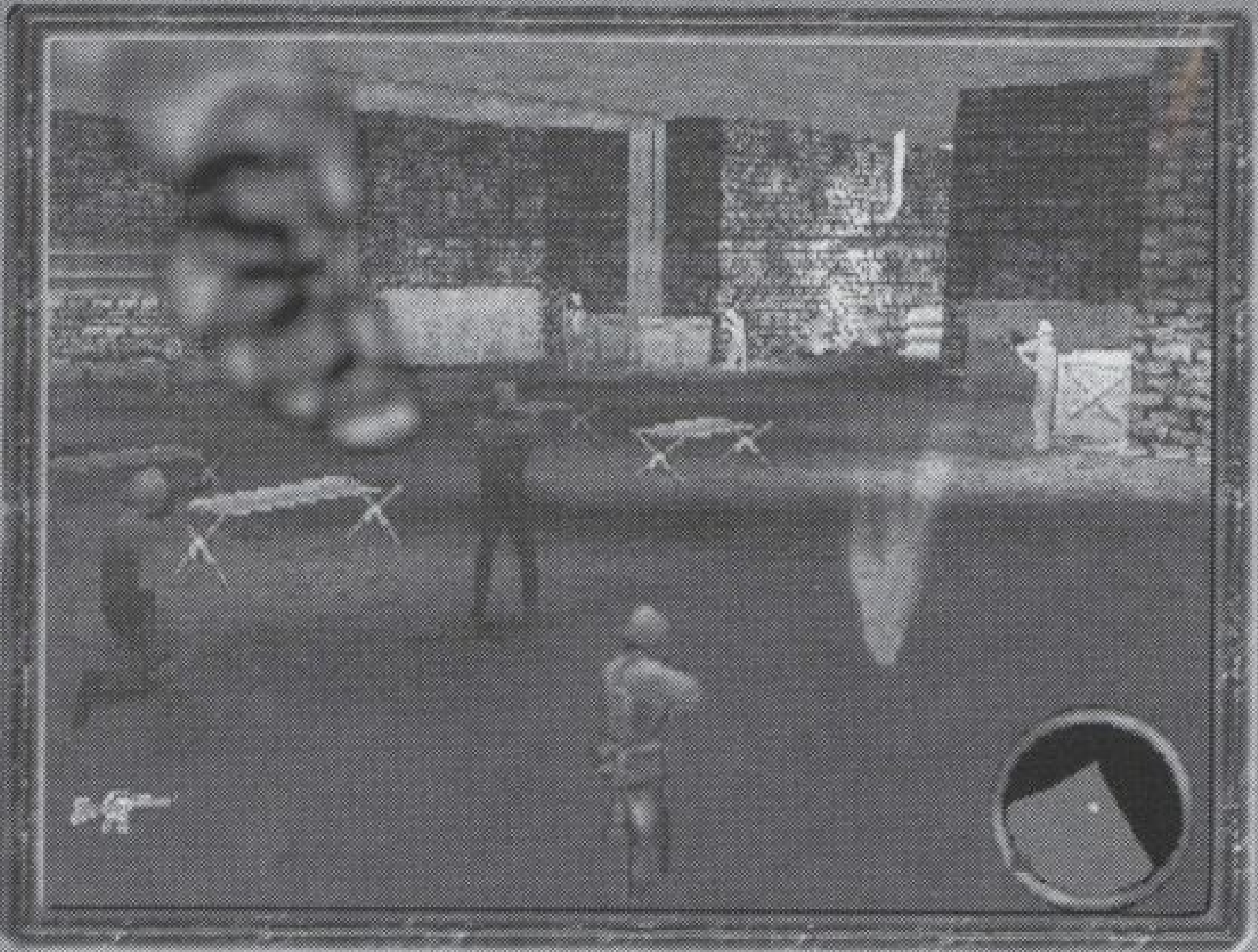
"SUBMARINES"

De duikboten van het Bruine Leger zullen proberen U de pas af te snijden tijdens onderwatergevechten. Ze zijn langzaam maar vallen aan in groepen en verzwakken zo beetje bij beetje Uw pantsering. Alleen behendigheid met Uw eigen duikboot kan deze piranha's afschudden.

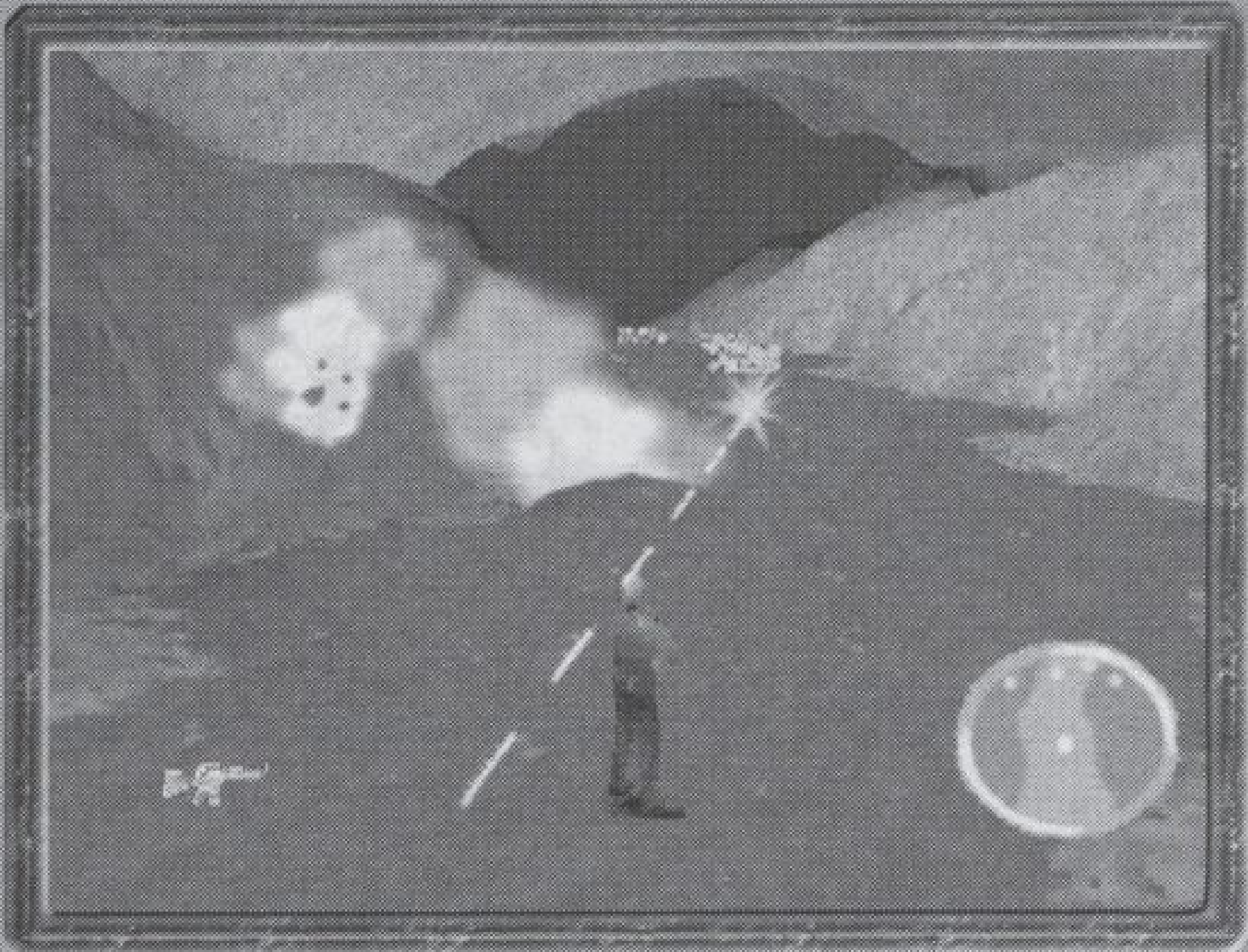
CAMPAGNES

"OPERATION: LION'S DEN"

U begint de oorlog tegen het Bruine Leger in hun verwoeste hoofdstad. Alle Bruinen waren in de vorige oorlog vernietigd...of toch niet? Uw eerste doel in de hoofdstad is hulp bieden aan het Groene Leger. Dit is nodig omdat het Bruine Leger onderweg is en zich met hand en tand zal verzetten. Eerst moet U de tanks beschermen tegen de hinderlagen van de Bruinen en daarna moet U het geheime, ondergrondse hoofdkwartier van het Bruine Leger onderzoeken. De Groene Geheime Dienst heeft bevestigd dat het hoofdkwartier van de Bruinen weer op volle sterkte is. Uw missie is duidelijk: vernietig het Bruine Leger.

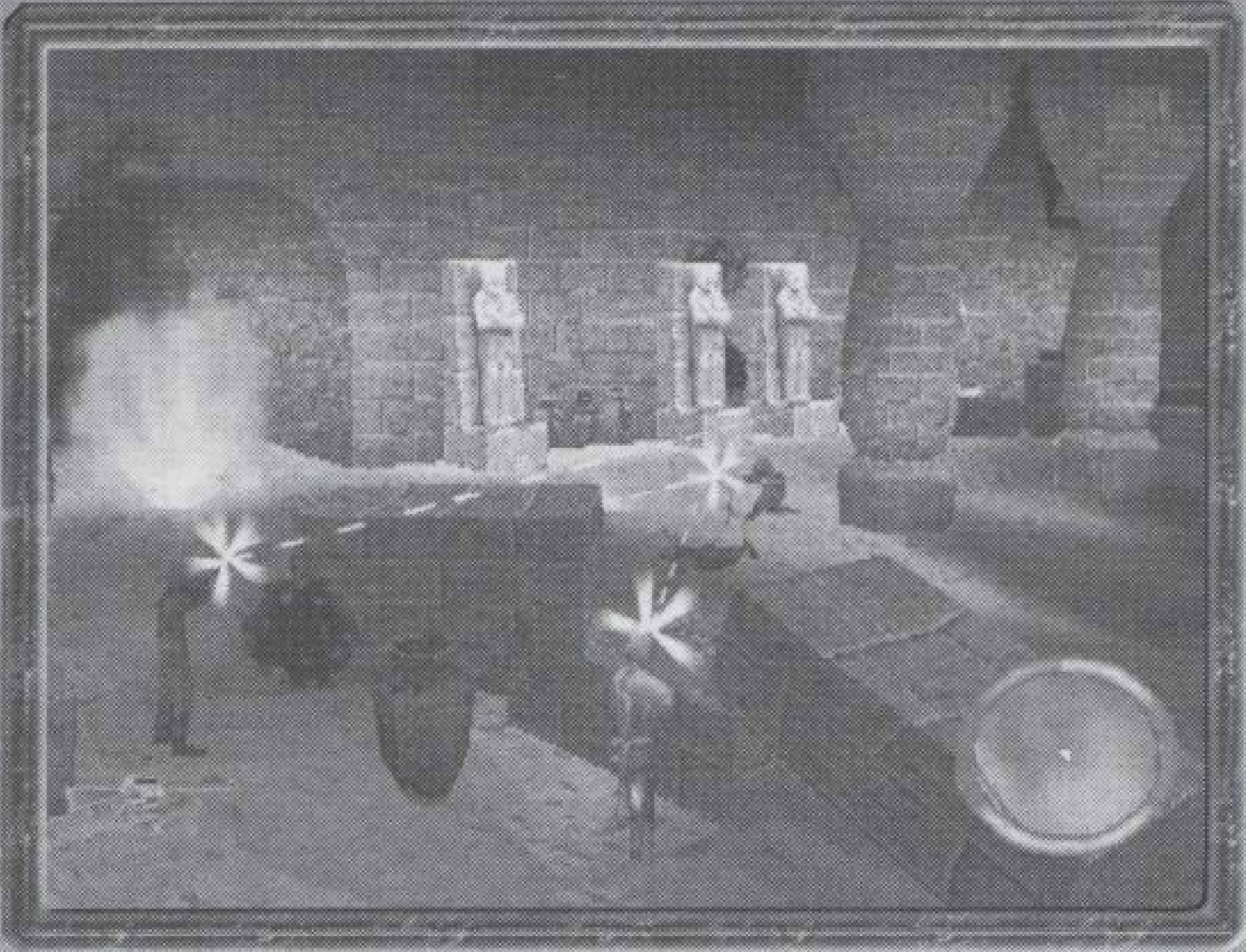


"OPERATION: KNIGHTFALL"



Uw volgende missie brengt U naar de plaats waar het Bruine Leger zich zou hebben verzameld na de eerdere strijd in de stad. De Bruinen zijn op de hoogte van Uw aanvalsplannen en tot de tanden toe bewapend om aanvallen van het Groene Leger af te slaan. In de bergen bent U deels soldaat en deels spion. Uw eerste doel is om U al vechtend een weg te banen naar de operatiebasis. Als U hier bent aangekomen moet U proberen ongemerkt de basis binnen te dringen. Alle afweer van het Bruine Leger dieUe tegenkomt, moet worden vernietigd. Als U hierin slaagt, moet U proberen te ontsnappen uit het fort in de bergen.

"OPERATION: SCORPION"



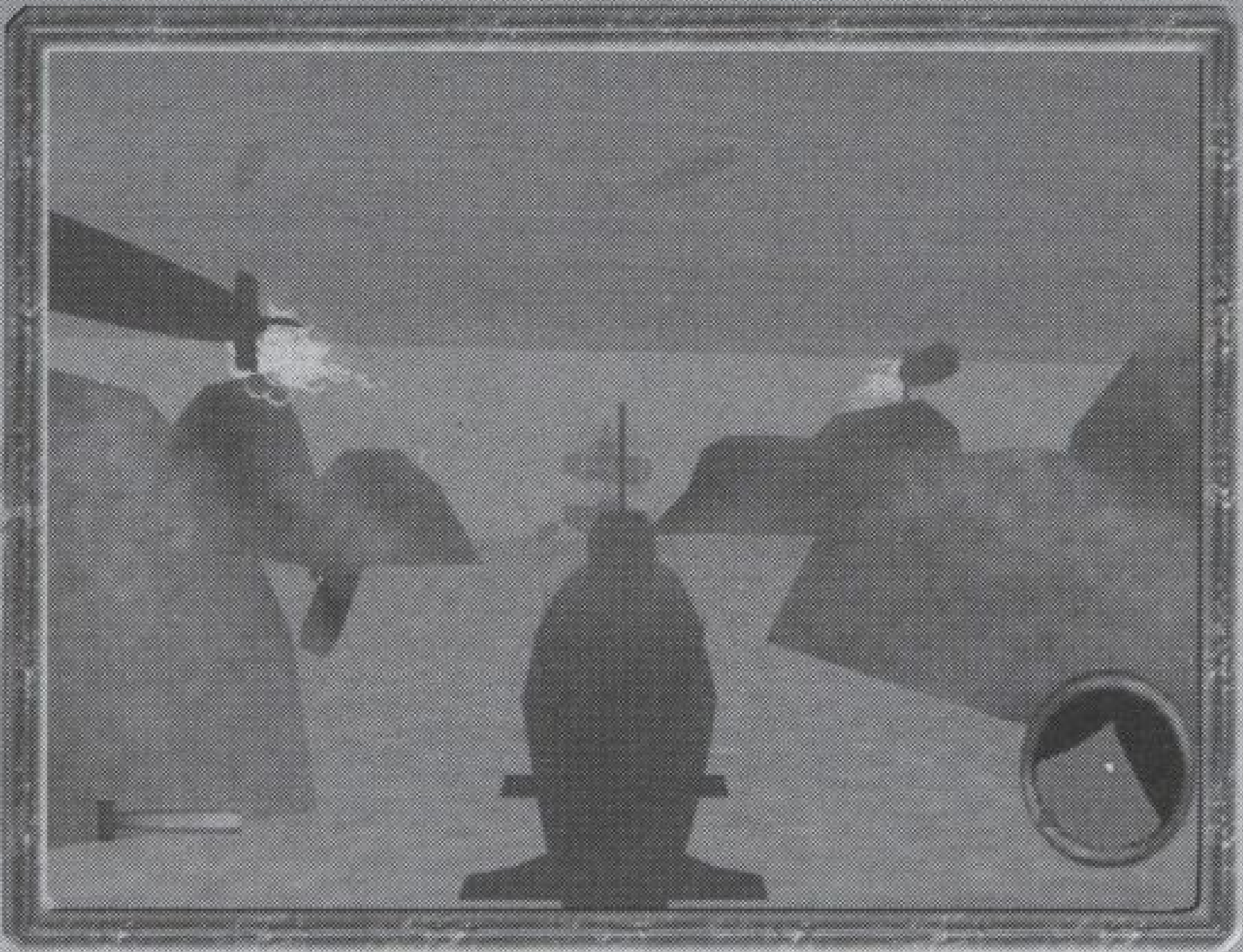
Goed gedaan tot nu toe, maar de overwinning is nog lang niet in zicht! Ga naar de rivier en verpletter de Bruine tegenstanders met Uw sterke "Assault Raft". Daarna lokken de Bruinen U naar open terrein om U zo uit te kunnen schakelen. Op vlak terrein zijn ze namelijk op hun best. Het Groene Leger heeft voor al Uw inspanningen een tank ter beschikking gesteld. Maar pantserafweer en een paar geluksschoten zijn niet genoeg. De sleutel tot succes is om een heleboel Bruine tanks te bevechten en de piramide te bereiken. Het Bruine Leger laat U geen moment met rust, dus verwacht geen pleziertochtje. Als U bij de piramide bent aangekomen - die bekendstaat als een doolhof des doods met eindeloos veel trappen - moet U zich naar binnen vechten. Niemand weet wat er binnen is, dus pas op waar U loopt.

"OPERATION: PEAGASUS"

Ga in de lucht het gevecht aan met de vastberaden Bruine vliegers! U bemant het "Twin 50.Cal." geschut tegen de Bruine gevechtsvliegers, die opdracht hebben om Uw toestel naar beneden te halen, tegen elke prijs. Als U deze luchtaanvallen hebt afgeslagen gaat U gewoon verder op de grond om bij het "Assault Raft" te komen. Daarna vecht U zich een weg naar een strategisch zeer belangrijke post van het Bruine Leger om de vijand op het verkeerde been te zetten en 'leent' U een vrachtwagen om op het spoor te blijven van het vluchtende Bruine Leger. De Bruinen bereiden zich voor om raketten af te vuren op sleutelposities van het Groene Leger. Vind een manier om dit te voorkomen.

"OPERATION: POSEIDON"

De winnaar van de eindstrijd zal heersen over de zeeën. U vecht onder water om het oorlogsapparaat van de Bruinen te verwoesten. De ontwikkelingen in moderne onderwateroorlogsvoering zijn cruciaal voor het succes in dit laatste grote gevecht. U hebt opdracht om het duikbootdok van het Bruine Leger binnen te dringen en de gestolen duikboot van het Groene Leger te heroveren. Als dit is gelukt, volgt U de vluchtende Bruine onderzeeër. Als U de Bruine onderzeeër laat ontsnappen, is het voorbij: de Bruinen zullen al hun middelen inzetten om het Groene Leger te vernietigen. Schakel de duikboot uit en U zult letterlijk het hart van het industriële oorlogsapparaat van het Bruine Leger zien. Vind een manier om de Bruinen voor eens en altijd te stoppen tijdens dit laatste oorlogsoffensief.



3DO EUROPE CUSTOMER SUPPORT

PHONE

NETHERLANDS
TELEFOON 0909-9000000 (TECHNICAL SUPPORT)

BELGIUM
TELEFOON 011 280996 (TECHNICAL SUPPORT)

Meer informatie over deze en andere geweldige 3DO titels vindt u op www.3doeurope.com!

WARRANTY AND SERVICE INFORMATION

THE 3DO EUROPE LTD BEPERKTE GARANTIE VAN 90 DAGEN

3DO Europe Ltd. ("3DO") garandeert de originele koper dat gedurende 90 dagen gerekend vanaf de datum van aankoop, de media van dit 3DO-softwareproduct waarop het onderliggende programma is opgenomen, onder normaal gebruik vrij zullen zijn van materiaal- en productiefouten. Het op deze media opgenomen 3DO-softwareprogramma wordt geleverd "zoals het is" zonder een uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van enige aard. 3DO kan niet aansprakelijk worden gesteld voor enig verlies of enige schade die voortvloeit uit het gebruik of het niet kunnen gebruiken van dit 3DO-softwareprogramma. De gehele verantwoordelijkheid van 3DO en het exclusieve verhaalsrecht van de koper na een schending van een uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie zal, na beoordeling van 3DO, het gratis repareren of vervangen van de defecte media zijn, vooropgesteld dat dit 3DO-softwareproduct binnen de garantieperiode van 90 dagen, in originele staat en met het bewijs van aankoop naar de plaats van aankoop wordt opgestuurd. De voorafgaande garantie vervalt en wordt ongeldig als het defect in dit 3DO-softwareproduct is ontstaan door een ongeval, nalatigheid, verkeerd gebruik of misbruik of door andere oorzaken dan materiaal- of productiefouten.

DEZE BEPERKTE 90 DAGEN GARANTIE VAN 3DO VERVANGT ALLE ANDERE GARANTIES EN 3DO IS VOOR GEEN ENKELE ANDERE VERKLARING OF EIS VAN ENIGE AARD ONTVANKELIJK. ALLE GEÏMPLICEERDE GARANTIES DIE NIET KUNNEN WORDEN AFGEWEZEN, WAARONDER MAAR NIET BEPERKT TOT ENIGE GEÏMPLICEERDE GARANTIE VAN VERKOOPBAARHEID, GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL EN/OF GEEN INBREUK, ZIJN BEPERKT TOT DE EERDER VERMELDE GARANTIEPERIODE VAN 90 DAGEN. IN GEEN GEVAL KAN 3DO AANSPRAKELIJK WORDEN GESTELD VOOR ENIGE INCIDENTELE SCHADE, GEVOLGSCHADE, SPECIALE EN/OF ANDERE SCHADE VAN WELKE AARD DAN OOK DIE VOORTVLOEIT UIT DE AANKOOP, HET IN HET BEZIT HEBBEN, GEBRUIKEN OF NIET KUNNEN GEBRUIKEN VAN DIT 3DO-SOFTWAREPRODUCT. DE VOORAFGAANDE GARANTIE GEEFT U SPECIFIEKE WETTELIJKE RECHTEN. AFHANKELIJK VAN HET RECHTSGEBIED KUNT U ZICH OOK OP ANDERE WETTELIJKE BEPALINGEN BEROEPEN.

Dit 3DO-computerprogramma en de bijbehorende documentatie en andere materialen vallen onder de Engelse en andere nationale en internationale wetten op het auteursrecht en verdragen en ook onder andere wetten en verdragen over het eigendomsrecht. Zonder de voorafgaande schriftelijke toestemming van 3DO Europe Ltd. of haar moederbedrijf The 3DO Company is reproductie, vertaling, wijziging, opslag in een opzoeksysteem, verhuren, leasen, lenen, versturen, overdragen en/of openbare vertoning een inbreuk op de geldende wetten en ten strengste verboden. Alle rechten voorbehouden.

3DO heeft haar uiterste best gedaan ervoor te zorgen dat er in de handleiding en de promotiematerialen voor dit 3DO-product geen verkeerde verwijzingen naar het product voorkomen. Maar vanwege voortdurende verbeteringen aan en updates van 3DO-producten kan 3DO niet garanderen dat de gedrukte documentatie na de datum van publicatie geen fouten bevat. 3DO kan niet aansprakelijk worden gesteld voor enig verlies, verplichting en/of schade, hetzij contractueel, als onrechtmatige daad of anderszins, die voortvloeit uit onnauwkeurigheden of andere informatie uit de handleiding en/of promotiematerialen die het gevolg zijn van veranderingen, fouten of weglatingen met betrekking tot dergelijke items.

Customer Service Numbers

- **Australia** ________ 1902 262 662 ________
  Calls charged at $1.65 (incl. GST) per minute.
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** ________ 0450 99 000 500 ________
  Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** ________ 011 301 306 ________
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** ________ +45 33 26 68 20 ________
  Åben Man-Tors 16.00-19.00
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** ________ 0600 411 911 ________
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- **France** ________ 0803 843 843 ________
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** ________ 01805 / 766 977 ________
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** ________ (00 301) 6777701 ________
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation
- **Ireland** ________ (01) 4054022 ________
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** ________ 848 82 83 84 ________
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** ________ 0495 574 817 ________
  Wij verzoeken U deze klantenservicenummers alleen te bellen indien U advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** ________ (09) 415 2447 ________
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** ________ 2336 6600 ________
- **Portugal** ________ (01) 318 7450 ________
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
- **España** ________ 902 102 102 ________
  Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** ________ 08-587 610 00 ________
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.
- **Schweiz/Suisse** ________ 0900 55 20 55 ________ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen
- **UK** ________ 08705 99 88 77 ________
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

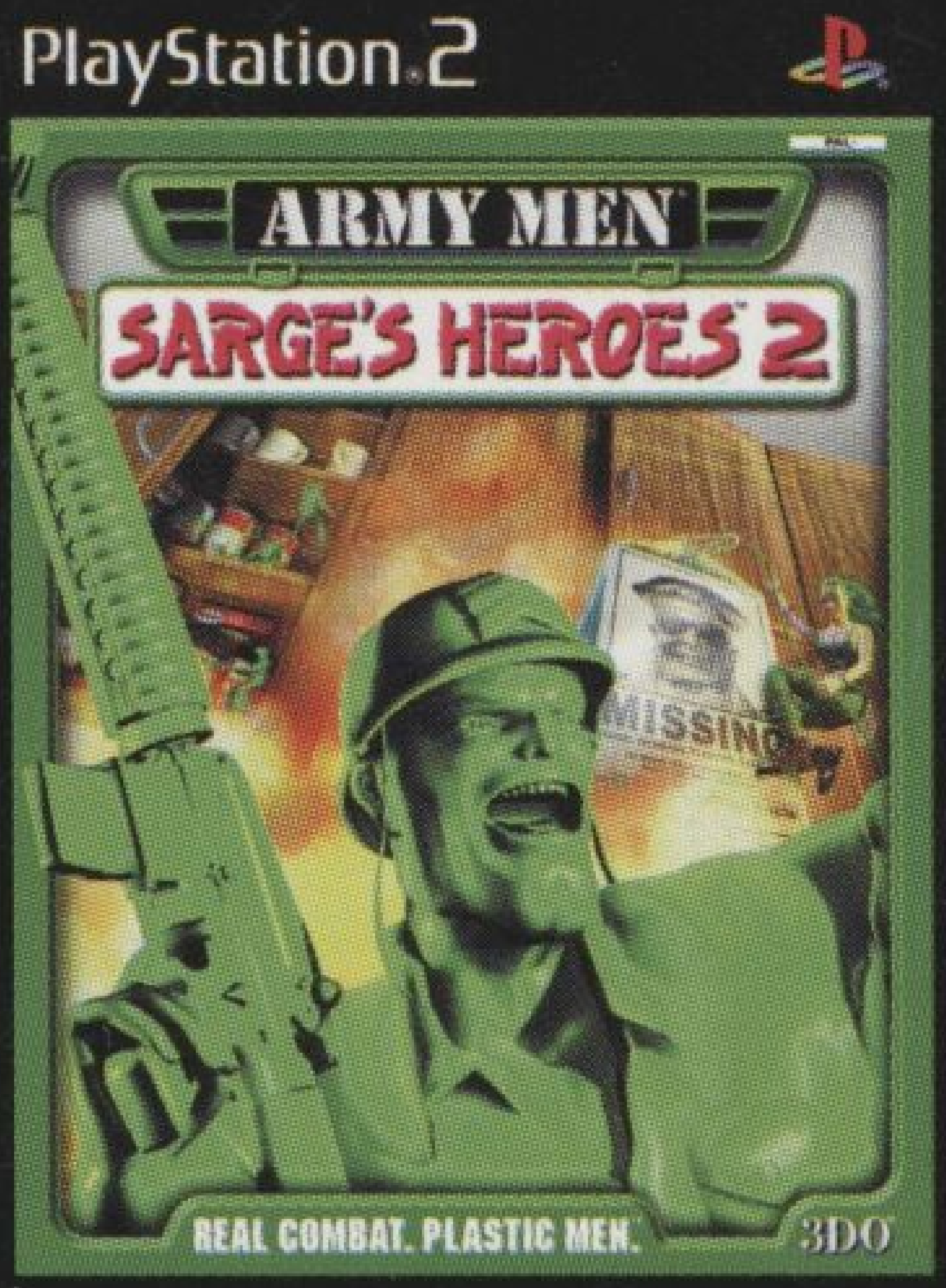
ALSO AVAILABLE FROM 3DO

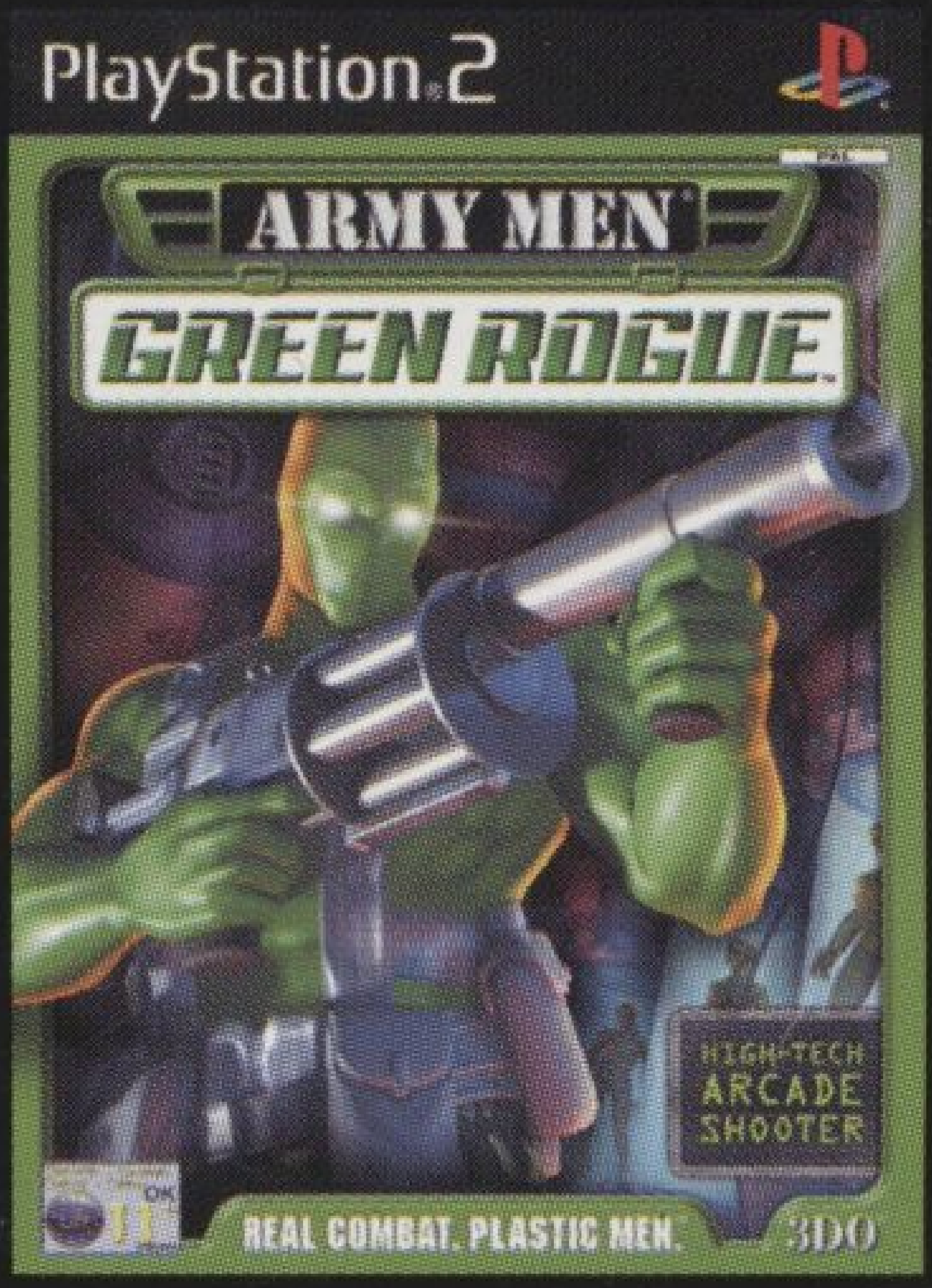
ÉGALEMENT DISPONIBLE CHEZ 3DO

TAMBIEN DISPONIBLE DE 3DO

ANCHE DISPONIBILE DA 3DO

OOK BESCHIKBAAR BIJ 3DO





3DO Europe Limited 21-23 Mossop Street, London, SW3 2LY UK

© 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Lock 'n' Load, Real Combat. Plastic Men, Sarge's Heroes, Green Rogue, Omega Soldier., and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries.
All other trademarks belong to their respective owners.

SLES-03414

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PMN-5204-15-015

7 90561 52045 0